宮本氏が語るゼルダ独占情報号!!

平成9年10月1日発行(毎月1回1日発行)
第13巻第10号(通巻271号)
昭和62年9月7日第3種郵便物認可
NINTENDOは任天堂の登録商標です

ニンテンドウ64/スーパーファミコン/ゲームボーイ

NINTENDO ファミマガ64

1997 10月号

590YEN

一足早いスポーツ秋の祭典

N64スポ根ゲーム大行進!

遥かなるオーガスタ MASTERS'98/実況ワールドサッカー3
ハイパーオリンピック イン ナガノ64
実況パワフルプロ野球5
ファミスタ64
64大相撲

究極攻略!!
がんばれゴエモン
ゴールデンアイ

ウルトラ最新速報!!
カメレオンツイスト/飛龍の拳ツイン
スーパーロボットスピリッツ
魔法聖紀エルテイル
爆ボンバーマン

宮本茂氏に裕木奈江さんが直撃
妖精や馬、ジャンプなどゼルダの謎が次々と解明!!

独占詳報! 任天堂ビッグ4

エフゼロ64/ヨッシーアイランド64
ゼルダの伝説64
バンジョー・カズーイ

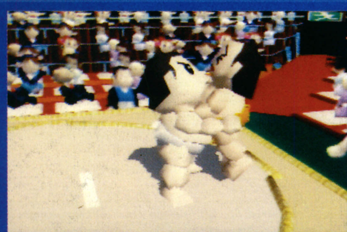


押してダメなら、ブン投げろ！

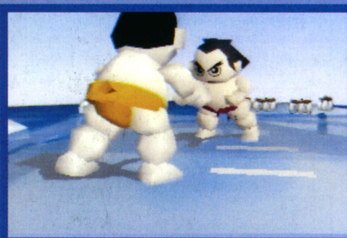
この秋発売予定！

およびNINTENDO64は任天堂の商標です。











BOTTOM UP

株式会社ボトム アップ 〒164 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611

スペック表の見方

①対応ハード名を略称で表記してあります。N64はニンテンドウ64、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイの略です。「DD専用」はN64ディスクドライブ専用ソフトを表し、「13色対応」スーパーゲームボーイを使用してカラーのゲーム画面を楽しめるソフトのことです。

①	②	⑤
		⑥
	③	⑦
		⑧
	④	⑨

②③④ソフト発売メーカー、発売日、価格を表記してあります。
⑤ゲームのジャンルを表記。
⑥内部のバックアップの有無と方式を表記。( )内の数字はバックアップファイル数です。
⑦外部バックアップの有無と周辺機器名を表記。( )内の数字はバックアップファイル数です。
⑧使用可能な周辺機器を表記。⑨発売時に同梱される周辺機器を表記。

N64スポ根ゲーム大行進!!

N64 ◆全シナリオモード完全攻略付き。参加36ヵ国の解説も付いてるぞ
20 実況ワールドサッカー3

N64 ◆各モードを解説しましょう
24 ファミスタ64

N64 ◆育成モード完全スクープ!
26 64大相撲

N64 ◆3競技を中心に紹介しよう
28 ハイパーオリンピック イン ナガノ64

N64 ◆N64版はここがスゴイのだ
29 遙かなるオーガスタ MASTERS'98

N64 ◆カワイイけれど動きは本物
30 Jリーグ イレブンビート

N64 ◆天候の変化に注目なのだ
31 トップギア・ラリー

N64 ◆個人プレイで得点を稼げ
32 Jリーグダイナマイトサッカー64

N64 ◆ついにあの『5』を発表
33 スポ根ゲーム最新情報

今号のSFC・GB

GB ◆お魚育成モードもあるよ
89 川のぬし釣り3

SFC ◆まだまだ出ます、第7弾
90 Parlor! Mini 7

SFC ◆打てる台は2台
90 実戦パチスロ必勝法 TWIN Vol.2

GB ◆車を育成
91 ミニ4ボーイII

GB ◆動物を育成
91 あにまるぶりーだー

70 ジャーナルフリークス

73 FAMIMAGA64 RANKING BOX

76 サテラビューステーション

77 RGBマニアック

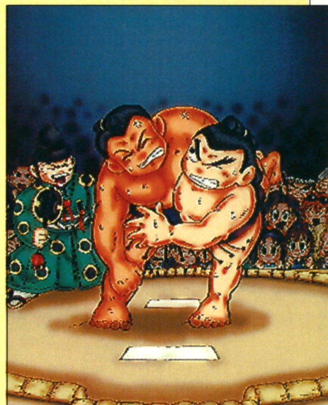
82 読者プレゼント

88 ゼルダの伝説100本プレゼント 当選者発表!!

92 超ウルトラ技 <金コイン技>パワーリーグ64・2大隠しチーム登場 ほか

98 新作カレンダー すごいへべれけ、早耳情報、次号予告、さくいん

今号の表紙



●表紙/64大相撲
●表紙デザイン/保坂一彦
©BOTTOM UP

11月発売予定 価格未定
アクション系統のゲームかと思いきや意外や意外、育成ゲームなのです。自分が育てたコミカルな力士の動きにも注目しましょう。

ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、スーパーゲームボーイは任天堂の登録商標です。ニンテンドウ64、バーチャルボーイは任天堂の商標です。
©(株)徳間書店/インターメディア・カンパニー 1997 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。本誌にはライセンス供与によりNintendoの登録商標、著作権所有物を掲載しています。©1997 Nintendo。記事中の各著作権表示は画面写真、一部のイラストに対するものです。また、1つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「/」で区分し、同一ページに複数の著作権物が存在する場合は「・」で区分しています。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。

本誌の記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフトなどの価格は特にことわりのない場合を除いて税別で表記してあります。

STAFF

〈発行所〉株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー ●発行人/山森尚 ●編集人/相沢浩仁 ●編集長代行/藤岡浩 ●編集委員長/山本直人 ●編集委員/曽根丈詩・村田憲生 〈編集〉●スタッフ/〔東京〕興津祐輔・加藤則康・高橋健・中谷至 〔仙台〕大石美智子・佐藤浩崇 ●アシスタント/〔東京〕鹿沼広美・菊池さおり・菊地栄行・種市真澄・水上智・吉田英央 〔仙台〕井上淳・刈屋幸治・千葉和之 〈営業〉●部長/遠藤剛 ●サブマネージャー/金山泰久・伴勝 ●スタッフ/大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・長倉明・本間彰・吉野なおみ ●アシスタント/江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一 〈情報統括部〉●マネージャー/福成雅英 ●スタッフ/石原郁与・木浪秀剛・佐藤大介・杉村知顕・豊田恵 ●アシスタント/石井暁子・石橋孝志・佐藤世紀・鈴木しのぶ・西原孝治・堀口陽平・渡辺春奈・〈NCC〉●マネージャー/牛尾滋昭 ●サブマネージャー/佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ/岩田麻記子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・塚田浩文・森田智子・山内恵美 〔仙台〕鈴木享子 〈デザイン〉●AD/片野厚子 ●スタッフ/〔仙台〕今村奈緒美・梅内幸子 ●アシスタント/〔仙台〕佐久間弘子 〈協力〉●校閲/笠原紀彦 ●写真/守屋貴章・青木雅 ●編集/高島一仁・松村浩次・守屋貴章 ●デザイン/太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・中村由紀子・松尾泰男・有限会社ラッキームーン ●フィニッシュデザイン/株式会社トッパンフォトタイプアート ●印刷/凸版印刷株式会社

●それ以外の記事に関する質問はTEL 03-5569-6232まで

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜日から金曜日の午後4時から午後6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解説やヒントについての質問には答えていません。

CONTENTS

1997 10月号

ファミマガ64

N64 ◆最新画面を見ながらの突撃対談！ 奈江ちゃんのツッコミに宮本さんは耐えられるのでしょうか？
6 独占詳報 任天堂ビッグ4

宮本茂さんに裕木奈江さんが直撃レポート

スクープ1 ◆思わず言ってしまった「乗馬するリンク・ジャンプアクションの秘密・妖精の秘密」をお届け！
ゼルダの伝説64



スクープ2 ◆暴露大会その2：11月発売と発表され絶好調。あの独特なグラフィックに迫る
ヨッシーアイランド64

スクープ3 ◆日本でも発売が決定。宮本さんN64講座付き
バンジョー・カズーイ

スクープ4 ◆プレイした率直な感想を教えてください
エフゼロ64

N64 ◆魔法システム・新キャラクタなどを紹介！
34 魔法聖紀エルテイル

N64 ◆チームバトルと全5ステージを一挙に公開
38 爆ボンバーマン

N64 ◆ROM体験振動バトルレポート！
42 飛龍の拳ツイン

N64 ◆登場する「スパロボ」を徹底解析してお届け
44 スーパーロボットスピリッツ

N64 ◆スパイ入門講座開設！ 生き延びかたを伝授
51 ゴールデンアイ

N64 ◆ゲーム中盤の「てんぷる城」までを攻略！
58 がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～

N64 ◆ついに「ファミマガリーグ」が開催される
65 実況パワフルプロ野球4

N64 ◆3社のメーカーに注目してみました
85 N64メーカー最新レポート

GB ◆夏休み地方大会ルポ。人気のポケモンは？
46 ポケモンリーグスペシャル

GB ◆第1回ファミマガ杯結果発表！ 優勝は誰だ
68 ミニ四駆GB Let's & Go !!

●広告に関するお問い合わせはTEL03-3573-8612までお願いいたします。 ●ウル技に関する質問はTEL 022-213-7555まで

独占詳報 任天堂 Big4

㊙情報満載!!

裕木奈江さんが宮本茂さんに直撃レポート!!

夢のビッグ対談が実現!! 任天堂の4大タイトルについて、みんなが知りたいと思っていることを、ゲーム大好きの裕木奈江さんが宮本茂さんから、すべて聞き出してくれたぞ!!

スクープ1 ゼルダの伝説64（仮称）

年末発売に向け、制作大詰めの大型ソフトを直撃!! 名前の由来からアクション、モンスターや新キャラなど、根掘り葉掘り聞きまくり!!

スクープ2 ヨッシーアイランド64（仮称）

裕木奈江さんも大好きな『ヨッシー』の魅力を独占聴取!! ヨッシーワールドについて続々と明かされる新事実に、ビックリの連発!!

スクープ3 バンジョー・カズーイ（仮称）

毛むくじゃらのバンジョーと仲間のカズーイが繰り広げる大冒険。飛んだり駆けたりのアクションを徹底的に追求してみる!!

スクープ4 エフゼロ64（仮称）

超ハイスピードのレース画面に目はクギ付け状態!! 高速マシンにクラクラしながら『エフゼロ64』の新たな魅力が明らかに!!

任天堂Big4 ゼルダの伝説64

画面に何だかイロイロなメーターが置いてありますけど、『ゼルダ』の開発状況は？（裕木）

この画面写真を見られると、どういう風に遊ぶゲームなのか分かっちゃうんだよね。（宮本）

裕木　『ゼルダ』シリーズは、これで何作目になるんですか？

宮本　えーっと…、『リンクの冒険』というのを入れれば、今度ので、5本目かな…。ディスクで2本にGBとSFCと。

裕木　ディスクシステムでした？　じゃぁ、私がやったのは、SFC版です…。ところで、どうして主人公の名前がリンクなんですか？

宮本　あのリンクというのは、まぁ基本的に、物語のなかに3つのトライフォースという力があってね、それを1つにまとめる人っていう…コンピュータとかプログラム上でリンクするという、それが意味かな。

裕木　くっつける人という意味でリンクとつけたんですか。

宮本　でも「リンクの伝説」とは言わないんだよね。

裕木　そうですね。

宮本　不思議だよね（笑）。それで、ゼルダの名前の由来なんだけど。これは、作詞家の島さんという方に、ゲームの概略を説明しているとき、その中でポッと出てきた名前なんです。「カッコイイな～ぁ」とか言っているうちにお姫様の名前になったんですよ。僕としては「～の伝説」というタイトルにしたくて、じゃぁ『ゼルダの伝説』だってことになったんですよ。

裕木　へぇ～。…まぁ昔話はこれぐらいにして、今回の『ゼルダ』の話を、聞きたいなぁと思うんですけど。

宮本　『ゼルダ』の写真見ましたか？

裕木　うん。画面に何だかイロイロなメーターが置いてありますけど、この画面はまだ進化するの？

宮本　進化というよりも、あのねえ、画面を見てみるとそのゲームがどんなシステムかがバレてしまうというのがいっぱいあって。この業界ってホラ、アイデア合戦なんで。画面写真を見ただけでは、ゲームのシステムが分からないように選んで出してるんですよ。でもね、けっこう今度出す絵ぐらいからネタがバレてくる画面写真が出てくるはずなんで。今日持ってきた写真を見ると、ゲームのメーター関係が、画面に全部のっているでしょ。見る人が見るとどういう風に遊ぶゲームかが、分かっちゃう危険な写真なんです。

裕木　じゃぁ、さっそく写真を見ながら『ゼルダ』の秘密をイロイロと聞かせていただきます。

宮本　えッ…!?　この画面写真きれいですよね。誰が作ってるんだろう？　ウチのゲームじゃないみたいですね（笑）。

裕木　またまた。

過去の『ゼルダ』シリーズ



ディスクとFCの両方で発売された。リンクのデビュー作



横スクロールタイプのアクションRPGとして登場した



1作目のシステムがSFCで進化してパワーアップした



コホリント島を舞台に繰り広げられるGB版の『ゼルダ』

裕木奈江さん

神奈川県出身。『ファイアーエムブレム』のCMやテレビドラマ、映画に出演。サテラビューやラジオのパーソナリティとしても活躍している

宮本茂さん

『マリオ』シリーズや『ゼルダ』シリーズのゲームデザイナーにして生みの親。『ゼルダ』開発の貴重な時間を割いて、今回の対談に駆けつけてくれた

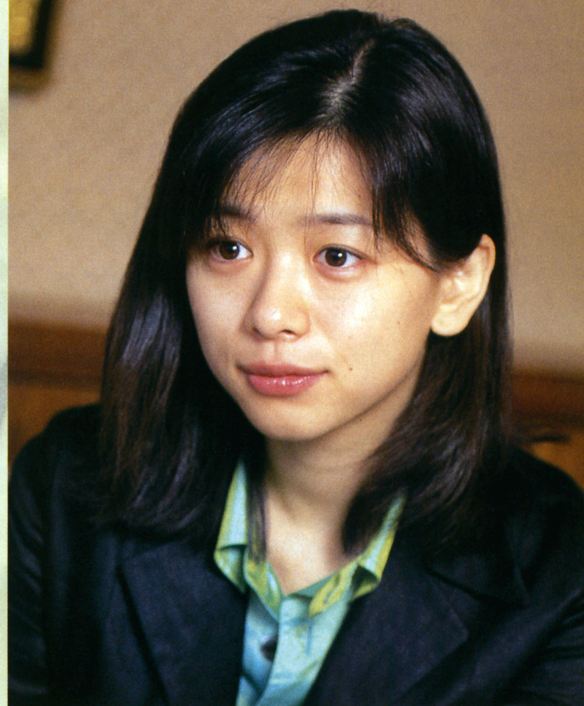


『ゼルダ』のメーター関係
HP、MPメーターやアイテムウインドウなどが確認できる。完成版にかなり近い画面と思われる

©NINTENDO

妖精はいったいどこに住んでいるんですか？　噂でもいいから教えてくれませんか？（裕木）

相手がね、いいヤツか悪いヤツかということを妖精がリンクに教えてくれるんですよ。（宮本）



裕木　リンクの頭の上で飛んでいる白いのっていったい何ですか（裕木）

宮本　これは、妖精。今回の物語の重要な要素なんです。

裕木　え？　コレはリンクのフケなのか、アクセサリーなのか？　それともカメラマンなのか？　マリオのジュゲムなのか？　いろいろ考えちゃいましたよ。

宮本　カメラマンっていうわけではないです。これが今回の『ゼルダ』のネタの1つ。ポピリ族っていう種族は、子供の間はずっと守護神に妖精を持ってるんですよ、みんな。当然リンクも。その妖精がいつもリンクについてくる。でね、この妖精がリンクをいろいろ助けてくれるワケ。どのように助けるかはまだ言えないです。

裕木　妖精は、いったいどこに住んでいるんですか？

宮本　樹の中に住んでるんですよね…。

裕木　どこの？　ヤツは高井戸に住んでるらしいとか（笑）。そういうとんでもない噂でもいいんですけど。

宮本　誰が高井戸に住んでるの？

裕木　ウン、妖精が。でも開発した人が言うと何でも、そうなのかって。

宮本　作った人が言ったら、そうかと思ってしまうよね。

裕木　じゃぁ、妖精は最初からリンクと一緒に行動するんですか？　それともどこかで出会いがあったりするんですか？

宮本　それは秘密（苦笑）。

裕木　（マイクに向かってささやき声で）秘密だって！

宮本　う～ん、どうしようかな…じゃぁ、妖精の秘密をチョットだけ!!　妖精の「ナビィ」のシステムについてね。これはねえ、リンクの相手が悪い奴かイイ奴か教えてくれたり…こっから先はもう少し後で……。う～ん、相手によって妖精の光の色が変わったりするんですよ。妖精の情報は、そこらまでかな。

妖精はリンクの守護神



リンクの頭上で羽ばたいているのが妖精。前作ではHPを回復してくれたが、今回はリンクの守り神として冒険を助けてくれる

妖精は樹の中に住んでいる



妖精は、樹に住んでいるらしいけど、その樹がどこにあるのかは、今のところナゾに包まれている

妖精の色が変化する





モンスターと出会ったときなどに、妖精の光の色が、変化するのだろうか？　それ以外に変化するのは、いったいどんな状況のとき!?

番外編　裕木奈江さんが聞く宮本茂さんのゲーム人生（その1）

ゲームを遊ぶんじゃなくて、自分が家でゲームを作ることから始めたんですよ。（宮本）

裕木　私、任天堂のセントギガの番組を2年間務めさせていただいたんですけど、その間ゲームづくしだったんですよ。で、倍の大きさの64のソフトってあるじゃないですか。あれがスタジオにあったりすると、みんな万引きしようとするんです（笑）。

宮本　ああ、開発用のロム（※用語①）ね。

裕木　え～っと、そういう話じゃなくてですね…。私にとってゲームっていうのは外に遊びに行く時間もない、でも家のなかでテレビを見ていても一方的で、自分がなにかテレビとはコミュニケーションがとれない。でもゲームは、入力したらそう動いてくれるし、自分がやった行為に相手も返してくれるというのがあって、そんな感じでプレイしてるんですけど。ゲーム入門は、中学生くらいの頃から普通にファミコンをやりだして、もう消えてしまった3DOREALとか、何でこんなのお金を出して買ったんだあ!?（笑）

宮本　ホントに、かわいそう、かわいそう。違う、何を言っているんだ僕は（笑）。

裕木　すごい切ない思いをしたんですよ。

ゼルダの伝説64

裕木　リンクは何か乗り物に乗ったりしないんですか?

宮本　ドキッ!!

裕木　ビンゴ!!　核心を突いたようですね。

宮本　リンクがウマに乗って走るんですよ…。画面写真では、リンクがウマと一緒に歩いているだけなんですけど、一緒にいたら誰でも乗るだろうと思うよね。まぁ、今回の『ゼルダ』では、リンクがウマに乗って疾走しますよ。

裕木　ウマに乗られてしまうっていうのは(笑)。

宮本　ウマを背負っ走るっていうことですか?

裕木　裏リンクの冒険みたいな感じにして。

宮本　ウマが背中の上で、タップダンスを踊ったりとか…(笑)。

裕木　なぜタップダンスを。

宮本　まあ、それはウソですよ。ウマの上に立ってこういうのをして欲しいとか(宮本さん、両手を真横に広げる)。

裕木　『ウェーブレース』って感じ!!　RPGなのに、上上斜め斜めBボタンのコマンド入力で、ウマの上で逆立ちしたりアクロバットしてみたり。

宮本　あっ、それいいなぁ。アクロバットやろうかなぁ。『ウェーブレース』と同じ操作で逆立ちっていうのはいい。じゃあそのアイデアいただきます。

裕木　ゲームに出てくるウマってこの茶色だけですか?

宮本　やぱりメインは茶色のウマだけど、これはまだ秘密。

裕木　エッ、まだ決めてないとかじゃなくて?　まさか虹色のウマとかじゃないですよね。

宮本　虹色のウマいいけどねえ。

裕木　なら、ウマがメタリックになって水の中で勝手に沈んでいくっていうのはどうでしょうね。

宮本　メタリックもなかなかいいなぁ。64っていうハードは、そういうのは得意なんですよ。

裕木　そうなんですか?　すごく難しそうに見えますけど。

宮本　いやいや、ウマの色をいろいろ作ったり、メタルのウマを作るのはすごく得意なんですよ。

裕木　見てもそういうのってカッコいいし。

宮本　そうしようかな。メタルのウマにしようか、1頭だけ(笑)。

裕木　水のウマなんてどう?　たてがみとか肌が水の質感で。

宮本　半透明の?　64は、けっこういろんなことができるんで。まだ今なら間に合うかもしれないなぁ。





このウマに乗れる!!

ゲームのなかで登場するウマは、この1頭だけではないようだ。もしかしたら裕木奈江さんが提案したメタリックホースやアクロバットなどのアイデアが、ゲームのなかに採用されるかも!?　ゲームの完成が待ち遠しいよね



『ウェーブレース64』のアクロバット

コマンドをすばやく入力すると、ジェットスキーの上で逆立ちや宙返りなど、アクロバティックな動きをさせることができた



今回はリンクがウマに乗ってフィールドを疾走するんですョ。(宮本)

ウマの上でアクロバットしたり!!　さらにリンクがウマを乗せて疾走したりしてネ。(裕木)

宮本　ゲーム業界にとってはありがたい人だね。

裕木　事務所の社長さんもそれでゲームが好きになって、でもみんなつらい思いをしたんですよ。ソフトがぜんぜん出なくて。

宮本　ドキッ!!(笑)

裕木　あ〜、また話がそれちゃいましたけど、ところで、宮本さんがゲームを最初にやった、ゲームがおもしろいと思ったのは?

宮本　僕がねえ、一番最初におもしろいと思ったゲームは、小学校のときにゲームセンター(※用語②)で、ベルトに描かれている道がグルグル回って、車を操作しながら、チンチンってスイッチを触っていくやつ。で、関西に住んでいたんで東京へ行くゲームなの。名古屋まで行ったーとか(笑)。最初にゲームとしておもしろいと思ったのはこれ。で、それを遊ぶんじゃなくて、家で作るっていうところから始まったの。

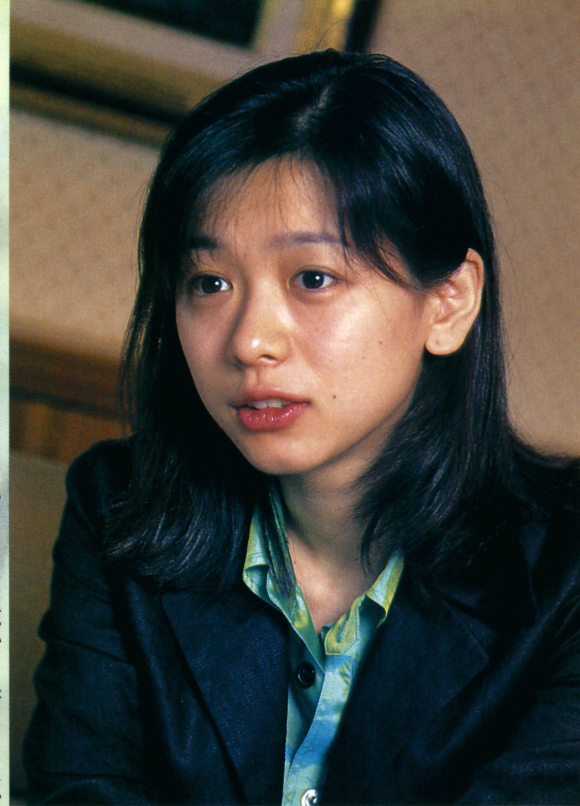
裕木　子供の頃から、ゲーム制作ですか?　やっぱり…。

宮本　わりとそういうのが好きでね。ジュースの缶をモーターで動かして道を作り、それで車はグリコのおまけをつけてハンドルで動くようにしたモノを作ったの。それが多分自分が作った一番最初のゲームらしいゲーム。

●用語解説

①発売前にメーカーから貸し出されるカセットのこと。横幅は製品カセットと変わらないが、高さが2倍ほどあり、薄い弁当箱みたいな形をしている

②現在のゲームセンターとは異なり、デパートなどにあったゲームコーナーのこと。アナログ的なゲームばかりで、今でもゲームセンターに残っているピンボールが人気のゲームマシンだった



リンクが「ヒャッホー」とか言って、マリオみたいにジャンプしたりするんですか？（裕木）

今回のリンクのジャンプには、イロイロと秘密があるんですよ。（宮本）

裕木　今回は武器の中に、長剣と短剣の2種類が用意されていると聞いたんですが…？

宮本　まあ弓矢もね。これはね…どうしようかな。まあ、長いものを振り回すとうれしいというのが単純にあって。それに部屋の中で長いものを振り回すと危ないっていうのもあるよね。そういう、TPOに合わせた道具の使い方をしてね、と。

裕木　洞窟の中とか？

宮本　うん。でも、剣によって出せる技がチョット違うのよ。今回は、スティックの使い方でアクティブなアクションや技が出せるようになっているんです。

裕木　アクションといえば、今回初めてリンクがジャンプする!!と聞いて、そのほうが普通ですよね。だっていかにも飛びそうな、ピーターパンみたいな格好をしてますし（笑）。なんで今までジャンプしなかったんだろうって。

宮本　そうね、コレ空飛んでもおかしくないよね。

裕木　全然おかしくないですよ。

宮本　今度のはジャンプして斬ったりするしね。あのやっぱり、3次元のキチンとした空間で人間が歩いてると、ジャンプしないのが不自然に見えてくるんですよ。

裕木　マリオみたいに「ヒャッホー」って言いながら…。

宮本　ああ、「ヒャッホー」って言ってそこから3回転して振動の音が鳴るやつ、そういうことはナイです（笑）。今回はね、けっこうリアルに、オリンピックの高飛びの選手ぐらいしかジャンプしないです。ジャンプには秘密があるんですよ。それはちょっとまだ言えないですねえ。ジャンプにもこう…どうしよう、もう。

裕木　楽になりますよ。

宮本　でも、マリオはむやみやたらとジャンプするけど、今度のリンクは、ゲーム上の必要なところで必要に応じてジャンプするようになっていて…。ジャンプはけっこう戦いとか、リンクの姿をカッコよく見せるためにある、という感じでイロイロ考えてて。アクションが上手な人も上手でない人もそれなりに遊べるアクションゲームにしてありますから。だから普通のジャンプボタンでピョンピョン飛ぶというのとは違う。任天堂のジャンプゲーム十何年の歴史に期待していてください。

長剣を構えるリンク

長剣だけに秘められた何か特別な必殺技とかがあるのだろうか？　続報に期待していてくれ!!





豊富なジャンプアクション

溶岩のなかにそびえ立つ柱から柱へとジャンプで移動するリンク。リンクの新しいジャンプアクションも気になるところだが、それ以上に、ジャンプアクションを使った新しいトラップがどうなるのか早く知りたいところだよね

番外編　裕木奈江さんが聞く宮本茂さんのゲーム人生（その2）

小学5、6年生の頃は、人形を自分で作って自分で人形劇をやっていたんですよ。（宮本）

裕木　子供の頃の宮本さんは、普段家ではどんな子供だったんですか？　ヤンチャ坊主？　それともガリ勉タイプ？

宮本　子供の頃は、よくマンガを描いてたね。でも、よく親に見つかって「勉強をしなさい」と言われてたなぁ（笑）。だから、家ではあまりテレビを見せてもらえなくて、わりと机に向かっている時間が長かった。机に向かってる時間が長いけど勉強が好きじゃなくて、マンガを読むから始まって、そのうちマンガを描き始めた。それも全部勉強しているフリをしながら。それから、どれくらいかなぁ…高校生ぐらいのときに、机の上で野球をするのが…。

裕木　机の上で？

宮本　練り消しっていう練りゴムあるでしょ。絵を描くのに使うやつ。それに芯を入れてね、たこ糸をつけて。こっちで鉛筆を持ってバットの代わりにして、その球を投げて打つ。これが退屈しのぎにものすごくよくて、これで野球ゲームをやってたなぁ。

裕木　1人遊びということは、宮本さんは1人っ子？

宮本　いや、3人兄弟。

裕木　よくそういう時間が…。

裕木 リンクの顔がちょっとイジワルそうじゃないですか？ とゆーか渋谷系…？

宮本 あ、そう見えますか。表情はねチョット動くんですよ。リンクの顔は、開発が進むにつれ日々変わっていてね。

裕木 ちょっともう誰も信用できないっていうアウトローな感じ？

宮本 あ、それはねもっとそうなるかもわかんない。今まだちょっと線が細いかな、と思っているくらいで。リンクの表情は、まだまだ変わりますよ。

裕木 アップのやつ1コしか見てないから。

宮本 （用意した写真をみて）これは3代前のリンクですね。

裕木 ずいぶん整形なさって。

宮本 この前まではものすごく涼しい顔していて、ちょっと京人形みたいなんで。もう少しバタくさい顔に変えたんですよ。本番までにもうちょっと顔が変わるかもしれないですね。どんな顔のリンクがいいですか？

裕木 年齢設定的に大人に見えちゃいけないし、子供っぽすぎると大人が感情移入できないから難しいですよね。

宮本 16歳前の14、15歳でけっこう中性的な顔はしてるんですよ。

裕木 （写真を見て）この顔なんてニキビとかありそうに見えるんですよ。高校生くらいで。なんか「オフクロは黙っててくれよ！」とか言ったりして。

宮本 「何やってんだよぉ！」とかね（笑）。

裕木 「オヤジとオレは関係ねーよ」なんて、そんなことを言い出しそうな…。でも日本人を茶髪にした男の子みたい。



3代前のリンクの顔
8カ月ほど前の開発途中のリンクの顔。最終的にリンクの顔や表情は、どんな感じになるのかナ？

リンクの年齢は14、15歳くらいの設定で、中性的な顔立ちをしているんですよ。（宮本）

反抗期の高校生くらいで顔にニキビとかありそうな雰囲気ですよね。（裕木）

宮本 あ、これね。でも今、もうちょっと変わってますよ。もっと涼しい顔してて。

裕木 親近感あるかもしれない。でも楽しみですよどうなるのか。あと思ったのが、写真にでてくる女の子がみんな寂しそう？

宮本 あ、これはね…、ちょっとゴメンナサイ。街の人を描く作業が遅れてるんですよ。

裕木 描き込みがまだ少ないだけなんだ。

宮本 人が一番最後になるんで、街のシーンを作り上げる作業に取りかかるまで、もうちょっと時間がかかりますね。これはまだ制作中ということで。そんなに深い意味はありません。

裕木 なんか、街の人が魔法をかけられてしまったとか、笑うことができなくなってしまったとか、そういうことではないんですか？

宮本 ドキッ！ そこまではいかないけれども、ちょっと村が怪しいとか、そういうのはあります。

裕木 では明るい人も出てくる。

宮本 街にはオジサンも出てきます。けっこうにぎやかな感じの街を今度は実現しようとして今悩んでます。

裕木 街の家が、なんか普通。日本家屋みたいじゃないですか？

宮本 今はまだ建設中で、バラックが建っています（笑）。街の家はもっとヨーロッパ風のものになりますよ。期待してて下さい。





ゲームの中の街と女の子
街も人もまだまだ開発途中。これからどんな風に変化していくのか分かりしだいお伝えするので待っていてくれ

宮本 いやそれはだから勉強している時間、本来は。一日のね、何時間か勉強しているハズの時間のなかで、ずっと遊んでたの。そういう意味ではけっこう、1人遊び歴は長いんですよ、歴史は。で、マンガを描くこと自体も1人遊びだし、あとはプラモデルとかを使ってジオラマ（※用語①）を作ったりしてね。それから小学校5年ぐらいのときにカメラをやったかな…。そのカメラですごく近づいてモンスターとかを撮ると、すごく巨大に見えるの。だから自分でモデルを組み立てて、ジオラマを作って撮影するなんてことをしてました。あと、小学校5、6年のころは人形劇をやりたくて、人形劇はあのころは「ひょっこりひょうたん島」の一世代前で、NHKで「チロリン村とくるみの木」っていうのがあってね、僕は、そこの人形劇団に入りたかったんですよ。そんな思いがあったから、人形劇の人形を自分で作って、そして近所の子を集めてやってたりもしましたね。子供の頃は、ゲームっていうよりは、ジオラマや人形劇などのほうが好きだった。

裕木 パペット（※用語②）とかは？

宮本 パペットとかも、もちろん大好きでしたよ。

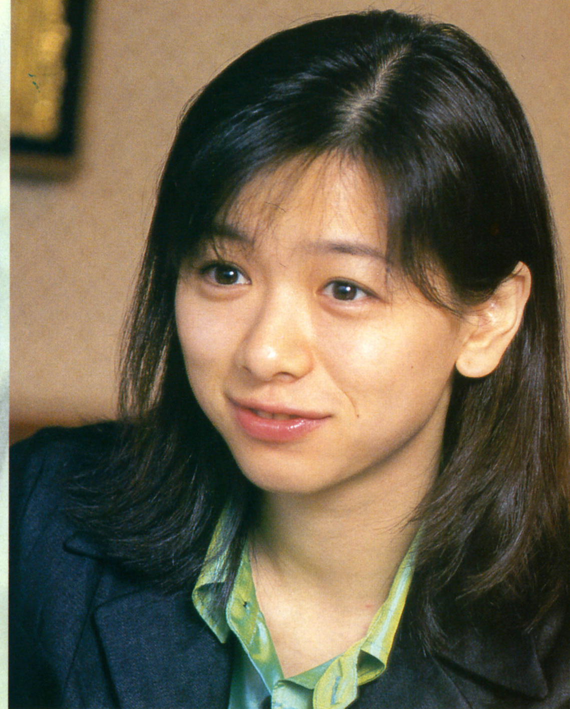
●用語解説

①紙粘土などで地形を作り、その上にプラモデルなどを配置して作るミニチュアセット。宮本さんのようにカメラを接近させて撮影すると、本物そっくりの写真になる

②ぬいぐるみの中に手を入れて、ぬいぐるみの顔や手を動かす人形。TV番組の「セサミストリート」に出てくるパペットが有名

『ゼルダ』に出てくるモンスターをぬいぐるみにして、UFOキャッチャーにしましょうよ。（裕木）

なかにはエイリアンみたいなヤツもいますが、ぬいぐるみはイイですね。作りましょうか。（宮本）



裕木　『ゼルダ』には、ほんとにイロイロなモンスターが登場しますね。

宮本　（画面写真を指差して）これなんかどう？

裕木　魔法使いとか？　いいなあとか思っちゃったんですけど。顔はぬりかべで。それをキャラクタ化して、UFOキャッチャーとかに100個ぐらい入れて。すごい取りやすいんだけど、取ったら取ったで「ヤダ、いらない」っていう感じがして。

宮本　これは墓場とかに出てくるモンスター。

裕木　なんて名前なんですか、それ？

宮本　こいつはねえ。えっとポゥかな？　前作にも出てくるお化けで。ほかにも、もっともっとかわいいのとかありますよ。なかにはエイリアンみたいにグロテスクなやつもいるけど。

裕木　これぬいぐるみにしましょうよ。

宮本　しましょうかね。このオクタロックはいらない？　いらないよね、こんなの（笑）。

裕木　これはこれでなんだろう。消しゴム？　消しゴムにしてほしくありません？

宮本　ブーブークッションとか。ちょっとダメだよね。

裕木　あと、この虹野郎はなんですか？　虹野郎って私が名付けたんですけど。虹みたいな野郎がいるじゃないですか。

宮本　これはアイアンナック、タートナックの中のゴールド版ですよ。これは金属に炎が映ってるんです。

裕木　油膜のギラギラじゃなくて炎だそうです。読者の皆さん。油膜のギラギラで攻撃しても滑っちゃうとか、目が曇っちゃうとかそういうのは…。

宮本　剣が切れなくなるとか？

裕木　でも攻略本とかを買うと、モンスターの名前が何とかっていうんだとか全部分かるけれども、分からないでやっている時に、すごい憎たらしい敵とか出てくると勝手に名前つけて怒ったりしたりして。みんな心でしてると思うんですけど、私の中でこいつの名前は虹野郎なんですよ。

宮本　初めて出てくる敵には名前とか出たらいいのにね。虹野郎とか。

裕木　毛筆で書かれてたらおもしろそう。

宮本　64DDになると自分で名前がつけられるかも。

『ゼルダ』のモンスター



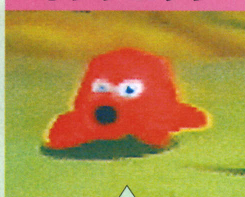
アイアンナック

裕木奈江さんが「虹野郎」と呼ぶモンスター。剣を使った強力な攻撃をしかけてくる。リンクの剣で太刀打ちできるのか？



ポゥ

無表情な顔が何とも不気味な味を出すモンスター



オクタロック

口から大砲を吐き出して攻撃してくるモンスター



リザルフォス

爬虫類系のエイリアンタイプのモンスター

番外編　裕木奈江さんが聞く　宮本茂さんのゲーム人生（その3）

大学生の頃は、ゲームセンターで百円を入れてよくゲームをしていましたよ。（宮本）

裕木　宮本さんがビデオゲームをやり始めたのは、いつ頃ですか？

宮本　本当にビデオゲームみたいなものと出会ったのが、けっこう遅くて大学に入ってから。ビデオゲームなんて、それまでなかったからね。ゲームセンターにビデオゲームが入ったのは多分大学に入ってからぐらい。

裕木　インベーダーゲーム？（※用語①）

宮本　ううん。もっと前。

裕木　それって、ピンポンゲーム（※用語②）とかかな？

宮本　ピンポンゲームの頃に、ウエスタンガンていう、こんなね、2頭身のカウボーイみたいなヤツがいて、コイツがサボテンと幌馬車が動いてる中をウロウロ歩きまわって。これがちゃんとした立派なゲームで、1対1で撃ち合いをするゲームなの。で、そのゲームとあとは、タイトーがいくつか作ってて、ボールパークっていう野球ゲームで。これはちっちゃい選手がね、イニングが代わるとワーって9人走っていくのがすごくよくデキてて。それがだいたい大学ころで、百円を入れてゲームセンターで遊んで。

裕木　そのころから百円？

ゼルダの伝説64

裕木　『ゼルダ』を作っていて、ここはハマルというか、自慢できるところは？

宮本　僕は、ゲームという1つの世界の中で、世の中に存在しない空間を作ろうと思っているんで、常に。この時代、この場所というところに実際に自分が行ったと思うような世界ね。例えば、映画みたいにゲームの中に自分が入ったような気持ちというのが、この計画の狙いで、今着実にできあがってきている。さらに、音楽をOFFでプレイしても世界に入り込める。それに曲なんて入ったりしたら泣いてしまいそうになる世界が、今まさにできあがりつつある。

裕木　曲ってゲームにとって本当に大事ですよね。

宮本　いい感じの世界ができてます。洞くつとかホント怖いよ。罠がいっぱいで怖いダンジョンとかね。本当にこれを作ったやつを呪いたくなるくらい怖いですよ。

裕木　もうゴメン。怖すぎてプレイできないって（笑）。

宮本　夢に出てきそうな怖いシーンがけっこう登場しますよ。

裕木　私が、『マリオ』をやってオーッて思ったのが、そりゃ飛ぶだろう空は、そりゃ透明になることもあるでしょう、でもメタリックっていうのは。しかもマリオに風景映ってるし（笑）。今回の『ゼルダ』で、そういうオーッて言うのはありますか？

宮本　今回へビーブーツっていうのがあるんだけど…。これはまだ秘密。ほかにね、う～ん、あんまり突拍子もないことはないけれども、魔法の効果とかで映画みたいに画面自体が処理されて、すごい映像が出たり。64って画面自体を加工することに優れてて、けっこう変な絵が出たりします。

裕木　それは『ゼルダ』で初めて使うものなの？

宮本　ウン、これは今回初めて。画面は、もっと将来見せますけれど。基本的に自分たちがゲームを作ってて、ゼルダという世界観を作ろうとしているように見えるけれども、やっぱりこれエンターテイメントの世界で、映画と同じようにその中で、最先端技術を使っているから、『マリオ』で使っていない64の最先端表示技術っていうのはいっぱい詰め込んである。そういうところでオオーッと思うことがいっぱい出てくる。3Dでちゃんと歩いてたら、馬がちゃんと向こうにいて、それでアングルを変えながらウマに乗ったり走ったりしたら…。

裕木　アングル1つで全然インパクトがちがいますよねえ。

宮本　馬がこっちに走ってくるのを見てるだけでもうれしいっていう。

裕木　いろんな角度で映すなんて、CGじゃなけりゃできないですよ日本は。もうそうなったら、メイドインジャパンといえるものはゲームしかない!!

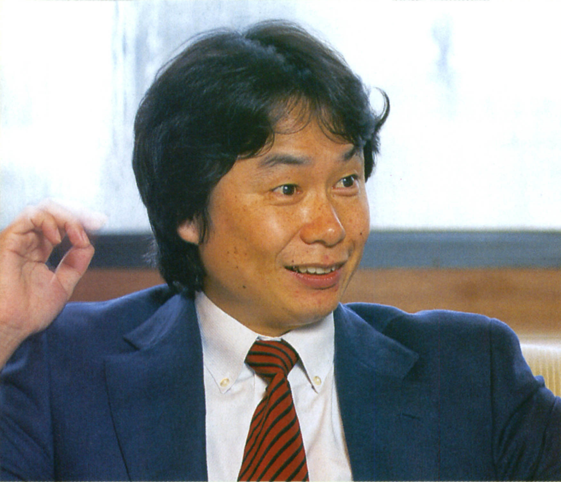


『ゼルダ』のカメラアングル

実際にどういうシステムで、カメラアングルを切り換えるのかは不明だが、状況によりさまざまな視点や倍率で、プレイヤーが自由にカメラを操作できることだろう







映画みたいに、画面の中に自分が入ってしまうような世界を作りたい。（宮本）

日本だとそれが映画じゃなくて、メイドインジャパンのゲームになるわけですね。（裕木）

宮本　そうだね。今で言えば、3百円とか5百円くらいの感じだよね（笑）。それで野球を8回までやると1イニングだけおまけしてくれて、9イニングで8百円なんだけれど、これがすっごい高いんだよね。今の価格にすると1回が2、3百円くらいの感覚。そういう時代。だからビデオゲームとかそんなにドンドンお金を注ぎ込んでやる時代じゃなかったし、まあそういうのがおもしろいかなと。あとは任天堂がそのころEVRダービーっていう競馬のゲームを、ゲームセンター用に。

裕木　ゲームセンターにある馬を予想するやつですか？

宮本　そう、1－5とか馬を予想するやつ。ビデオのアニメーションで馬が走って、馬が何着かっていうのを任天堂が作ってたの。この競馬ゲームは、ほかの業務用メーカーが実際の馬になんかしたりして今でもある。でも任天堂はもう手を引いてますね。まぁ、そういう感じで、インベーダーゲームっていうのは、その後僕が…、なんか1人でしゃべってるね。

裕木　だって、宮本さんの話を聞く会ですから（笑）。なんで急に我に返っちゃうんですか。

宮本　なんかこう空をみつめて、ウーンあの頃は…とか（笑）。

●用語解説

①タイトーから発表された初期ビデオゲームの傑作。当時、街のいたるところにゲームセンターができあがり、日本中に大ブームが巻き起こった

②画面の左右にバーがあり、そのバーを動かしてボールに当て、相手に打ち返していく。初期の対戦ゲーム。ブロック崩しは、このピンポンゲームの進化版と言うこともできる

『ヨッシーアイランド』ってグラフィックにものすごく不思議な美しさがありますね。（裕木）

絵のクオリティを上げて、少ないステージ数で深く遊べるゲームを目指しています。（宮本）

裕木　ヨッシーのゲームって2本続けてやったんで、ストーリーがゴッチャになっているんです。

宮本　ヨッシーが出てくるアクションゲームって『ヨッシーアイランド』と『マリオワールド』の2本ですね。

裕木　じゃあ、私の頭の中で『マリオワールド』といっしょになっちゃったのかな？　たしか『マリオワールド』が最初のゲームでしたよね、後ろの背景と手前の景色が動くっていうやつ。スーパーファミコンで…。

宮本　『マリオワールド』です。

裕木　すっごいきれい。上の方にどんどん登っていくと木とか雲の感じがドンドンきれいになっていって。

宮本　はいはい。

裕木　（『ヨッシー』のビデオを見ながら）グラフィックがきれいで、ものすごく不思議な美しさがありますよね。

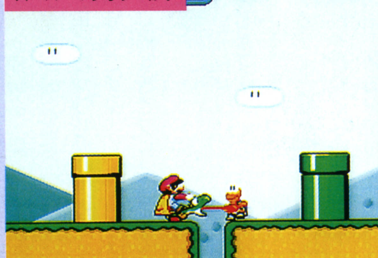
宮本　この背景キレイでしょう。ダンボールアートっていうんですよ。『ヨッシー』はこういう2Dのような3Dのような不思議な世界なんです。

裕木　前作は、私けっこうセリフも好きだったんですよ。マリオもクッパもみんな小さいときで「それはなんだ！」とか、かわいくしゃべってる。

宮本　ヨッシーがしゃべれないからね。今回も適当に主人公が軽く「ギャー」って言うのはあるんですけど。基本的にはさっき言ったみたいに、遊べる絵本みたいなのを目指してる。表現が月並みですけど。でも本当に、アート感覚の作品のなかに入っていくようで、インタラクティブしてるんです。それと、絵のクオリティを上げて少ないステージ数だけど、深～く遊べるものを目指しているんです。グラフィックやアクションが滑らかに全部が動くんで、今までの2Dのアクションゲームとは手ごたえが違いますよね。背景が回転する角度の割合とか、クニャクニャするものとか。ホント!!　見ているだけで楽しくなってくるゲームですよ。

ヨッシーのアクションゲーム

ヨッシーのアクションは、64版を合わせると3作。『マリオ』では仲間として登場した



スーパーマリオワールド


ヨッシーアイランド


ヨッシーアイランド64

『ヨッシーアイランド』のセリフ

セリフの内容だけでなく、文字もお子チャマっぽくてカワイイ。64版でどうなるか楽しみだよね





番外編

裕木奈江さんが聞く宮本茂さんのゲーム人生（その4）

僕は、最初ゲームデザイナーとして任天堂に入社したわけではないんですよ。（宮本）

裕木　宮本さんが、初めてインベーダーゲームをやったのは？

宮本　う～ん、会社に入社して2年目くらいなのね、インベーダーゲームが流行ったのは。で、任天堂に入った年がちょうどさっき言ってた、ピンポンみたいなテニスゲームを、任天堂が家庭用に売り出した年で。それを売り出した次の年くらいに、インベーダーが出たと。

裕木　テーブルゲームとか言いませんでしたっけ。ホントは画面が白黒なのにセロファンで色が付いている。

宮本　僕らもその仕事をやってたんで…。インベーダーみたいなゲームをウチも作るようになって。それで、2年くらいはカラーにならなかった。で、その頃はメガネを染色する会社でモニターガラスのカラーの染色をやって、虹色のインベーダーを会社で作ってた。それが入社して2年目くらい。そのころ任天堂はテレビゲームをやるとはハッキリとは決まっていなくて、家庭用のカルタとか、ツイスター（※用語①）、あとラブテスター（※用語②）とかね…。任天堂もヘンなもん作ってるよね（笑）。アーケードゲームもカルタ

ヨッシーアイランド64

裕木 『ヨッシーアイランド』って、普通に作れたのに、どうしてわざわざパステル調にしたんですか？

宮本 『ヨッシー』のゲームを作っているチームは、どっちかというと、デザイナーを中心にして集まった製作チームなんですよね。彼らが目指している『ヨッシー』の路線というのは、今のCGの路線に対して、徹底的にアンチテーゼ。でありながらも、それと対等に戦えるものをやろうというすごいはっきりとした意識を持っているんです。その思いが『ヨッシー』のグラフィックを生み出しているわけ。

裕木 私は前作をけっこうやってて、好きだったんですよ。ストーリーのほうが、『マリオ』とゴッチャになっているかもしれないですけど。『ヨッシー』はあの絵を見ていて楽しい!! それでクレヨン画っていうアイデアがすてきだな、って思ったし。それが子供向きじゃなくて、大人だって好きになるメルヘンっていうのがちゃんとあるなと。背景が今回更に凝ってて、今教えてくださったダンボールアートとか背景が刺繍だったりと。64になってもっときれいにツルツル感が表現できるようになったからといって、いかにも3Dっていう方向に走るんじゃなくて、段ボールとかそういう表現に向かうのは間違ってないなって。

宮本 SFC時代はパステル調ぐらいしか表現できなかったのね。で今度はイロイロやりたいっていうんで、パッチワークとかクロスステッチみたいなものとかいろいろね。おもしろいのがキルティングの地形とかで、ヒップドロップとかでドンってやるとホコリが出る（笑）。

裕木 大事ですよ。そりゃキルティングだからホコリもでますよ（笑）。アメリカ人が作る映画とかパペットって、そういうことにすっごくこだわるじゃないですか。

宮本 うん、そういうある意味でアメリカ的かもね。

『ヨッシー』には、大人だって好きになっちゃうメルヘンみたいなのがちゃんとあるなぁ。（裕木）

『ヨッシー』の路線というのは、今のCG路線に対する私たちの意志のあらわれなんです。（宮本）


パッチワーク調


ダンボール調

『ヨッシー』のメルヘン世界を彩る背景グラフィック

背景やフィールドを彩るイロイロなパターン。前作ではパステル調だけであったが、今回は、それ以外にもさまざまな背景がある。ここに出ているのは、そのなかの一部だけ。まだまだ他にもありそうだよね


木目調


クロスステッチ調



も作ってるし…。その中の1つに、家庭用ビデオゲームっていうのがある。そしてインベーダーのあとは一気にゲーム業界がビデオゲームを作るようになっていった。だから僕が会社に入ったときは別にビデオゲームデザイナーとして入ったんじゃなくて、工業デザインのプランナーとして会社に入ったんです。

裕木 具体的には何を？

宮本 具体的には製品の入れ物、外身を作るのが工業デザイン。車のデザインやテレビのデザインなど、まあ外観ですわ。

裕木 ということはハードを作ってる？

宮本 そうそう、任天堂に入って家庭用テレビゲームとか、ゲームセンターで言えば、あの大きな箱あるよね。あれの外装をデザインしたり、箱自体をデザインしたりとか。やってるうちに中まで作ったほうが楽になって、中までやろうということで。ゲームの道にいつの間にか入ってしまったワケなの。だから僕は、もともとコンピュータとは関係ない。手でやる仕事のほうが好きなんで、コンピュータとは関係ない会社に入ったつもりだったんですけど。だけどコンピュータを使うようになってしまったね。それは不思議だね。

●用語解説

①'66年に発売されたファミリーゲーム兼美容、健康機具（？）。シートにある4色の円に手や足を乗せていくゲーム。アメリカ映画のパーティーシーンで遊ばれているのを今でもたまに見かける

②'69年に発売された愛情をラブメーターで測定してくれる大変ありがたいマシン。測定原理は謎に包まれているが、熱烈なキッズでメーターが上がるらしい

赤ちゃんマリオはヨッシーに乗らないんですけど…
まぁ…ちょっとイロイロあるんですよ（宮本）
タマゴの中から子ヨッシーが出てきたたり…あっ、
赤ちゃんマリオが生まれてきたりして…??（裕木）



裕木　赤ちゃんマリオは今回『ヨッシー』に出てこないんですか？

宮本　やっぱり聞かれましたね。今度は赤ちゃんマリオが出ないんですか？って。

裕木　まあ、乗らなくなっちゃったものは乗せて欲しいと言ってもしょうがないから、でも、やっぱり赤ちゃんマリオが出ないなら出ないで理由を聞かなくちゃね（笑）。で、その理由は？　まぁマリオが大きくなって乗れなくなっちゃったとか、ヨッシーが年をとって体力がなくなったからとか（笑）

宮本　赤ちゃんマリオについては…イロイロ理由が。デザイナーと1年間協議した結果、乗らないことになった（笑）。

裕木　デザインだったんですね？

宮本　そう、ゲームデザインの問題があるのとゲームのネタでね。赤ちゃんマリオは乗らないんですけど…これはまだ秘密。まぁこれは、ちょっとまだ見せられないんですけど。ゲームのネタでね、ちょっとイロイロあるんですよ…。

裕木　じゃあ、赤ちゃんマリオはゲームのなかで全然出てこないんですか？　それとも少しは、チラっと出てくるとか？

宮本　いや赤ちゃんマリオじゃないけども、ボスキャラでナンとかカンとかというネタが入ってますので、それはもうすぐ皆さんに動画でお見せします。

裕木　ヨッシーといえば、タマゴ攻撃ですが、タマゴは前作と同じ使い方なんですか？

宮本　うん。ちょっと新しい使い方もありますけど…当然、投げたりもします。

裕木　投げる以外に…？

宮本　投げる以外に…ちょっとほかの使い方が隠されているんですわ…（笑）。

裕木　踏んだら割れるようになっているとか？

宮本　え？　いやいや…なんか…う〜ん。

裕木　う、う〜ん？

宮本　もうこれ以上言わんとこ、変なこと。

裕木　タマゴの中から子ヨッシーが出てきたり…あっ、なかにマリオが入っていたらどうします？

宮本　タマゴが割れたらって？　そーか〜…実は赤ちゃんマリオはそこにいたって!?（笑）　それはないです。念のため。



ヨッシーが単独で大冒険
今回のヨッシーは1人旅。でも、完全な単独冒険じゃないみたい。いったいどんな世界を冒険するのだろうか？



タマゴに新しい使い方がある!?
残念ながら今回は明かされなかったタマゴの秘密。いったいどんな使い方をするのだろうか、興味津々だね

番外編

裕木奈江さんが聞く宮本茂さんのゲーム人生（その5）

うちのゲームに出てくる敵って、プレイヤーが遊ぶために敵がいてくれるわけ。（宮本）

裕木　これで、いよいよゲームデザイナー宮本さんがデビューするわけですね。

宮本　ハハハ…。

裕木　ところで!!　マリオとカメって、どうして仲がわるくなったんでしょうね？　だってカメなんて歩いていてコウラに入るだけじゃないですか。まえから、これは聞いてみたかったんです。

宮本　最初『マリオブラザーズ』（※用語①）っていうゲームを作っているとき、下から敵をやっつけようってことになって、下からやられて一番嫌がる奴は誰か。やっぱりひっくり返る系の人よね。そう考えると「カメや!!」と。そこで基本のカメっていう敵役ができて。もともとカメって、上から何をされても大丈夫そうじゃない。でも、横から当たると壊れそう。それで、『スーパーマリオブラザーズ』（※用語解説②）を作るときに、なんか上から踏めそうだよねってことで、だけどなかなかその頃うまく踏めなくてね。まぁせっかく敵になったんだから、もうちょっと大きくしてやろうってことで、ボスを作ってそれがクッパになったわけ。だけどカメに悪意はないんだけどね。

裕木　私、敵役って、ゲームのなかで愛情を込めてけなすんです。

宮本　愛情を込めてネ。

裕木　そうそう、だから『ヨッシー』に出てくるヘイホーってけっこうマヌケだけどチョコチョコっときて、ゲポってくる感じがあってジャマじゃないですか。だから踏まれてるヘイホーは、私、好きなんですよ。

宮本　あぁ、ペシャンコにね。でかい奴もつぶせるんですよ。（写真を見ながら）これとかどう？木から生えてくるヘイホー!!

裕木　これけっこうインパクトありますよね。

宮本　これ動画で見るとけっこうインパクトあるの。近づくとワァーっと木から生えてくるの。ウヤウヤ、ウヤァっとね。

裕木　ちょっと痒くなりそうですよね…。ヘイホーって生えるもんだったんですか？　何ですかこれの元は、ヘイホーって？　だいたいこのネーミングは？

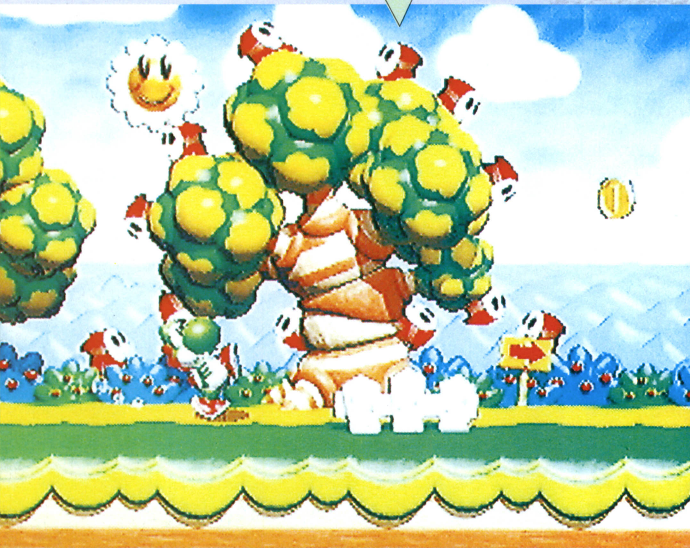
宮本　何でかなあ？　これ僕がヘイホーってつけたのとちがうよねえ、確か（笑）。

裕木　ジュゲムも物を投げなきゃ好きなんですよ。カメラ撮ってる分にはいい奴だと思ってるんですよ。で、ジュゲムには、モデルがいたって聞いたことがあるんですが、ヘイホーにもモデルの人がいるんですか？　普段すっごく顔面蒼白で「おはようございま～す」とか言ってる人とか。

宮本　いやいや、もともとはね、フジテレビの夢工場っていうイベントがあってネ。そのキャラクタがマスクだったんですよ。だからその関係で、お面系の敵とかアイデアを考えていたんです。毒ガスのマスクをかぶったムーチョっていうやつと、のっぺらぼうみたいな仮面をかぶったヘイホーっていうのを作ったんですよ。でも名前の理由は分からない。夢工場からとったわけでもないし。ハイホーと間違えたんかなあ（笑）。ムーチョっていうのも何でつけたのか覚えてないなあ。

裕木　3文字くらいで覚えやすければ、とりあえずヨシと。

宮本　そうだねえ…、ボクはわりと音から名前をつけるほうやからね。ハワイの言葉のように同じ言葉を2回繰り返すとか。ハワイの言葉なんて多いよねマヒマヒだとか…。名前に限らず、僕は、そういう南方系を自然に志してるんですかねぇ（笑）。



ヘイホーが生える（？）樹を発見!!

ヘイホーの大群に襲いかかられるヨッシー。木からウジャウジャとヘイホーが生えてくる!!　こんなにイッパイ、助けてくれ～って叫びたくなる!

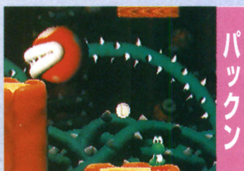
ハワイ系（?）モンスター



ジュゲム



ウンババ



パックン

ハワイ出身のモンスターがいるかどうかは知らないが、モンスターたちの名前の響きは覚えやすくていいよね



ヘイホーってけっこうマヌケだけど、チョコチョコ寄ってきてゲポって感じでジャマなんですよ（裕木）

今度は、近づいていくとワァ～っと木から生えてくるの。ウヤ、ウャ、ウヤ～ってね。（宮本）

裕木　だけどカメをいじめてる状態ですよ。浦島太郎は出てこないし（笑）。カメを攻撃したら、コウラを脱いで平然として照れながらもカメが歩いていくというのはどうですか？

宮本　それはね、一緒にやってるメンバーと話しているときに、カメの中身にアクションさせようって話になっことがあってね。それは面白いということで、コウラから出てきてコウラを自分で起こして、カメが正座してお辞儀してから入るとかね。それぐらい丁寧にして欲しいけど、まぁ…

裕木　64ならできそうですよね。

宮本　できそうですね。こんどやろうかな。基本的には、悪意はないから、マリオの敵には。

裕木　ほんと女子高生じゃないですけど、みんなラブリーな感じなんですよね。でも敵は殺したっていうより、やっつけたって感じですよね。

宮本　うちのゲームの場合は、自分が遊ぶために敵がいてくれるわけで、基本的には最後にみんなぬいぐるみを脱いで記念写真を撮るっていう人たちなのよね。

裕木　いっしょに遊んでる。

宮本　ポパイとかでもブルートっていう悪役がいるけど、ブルートは根っからの悪人じゃないよね。

●用語解説

①マリオ、そしてルイージのデビュー作。1画面だけのアクションゲームで、下からジャンプで叩いてカメをひっくり返させる。2人同時プレイもできた

②テレビゲームのエポックメーキング的ソフト。任天堂、そして宮本さんの名前を世界に知らしめた作品。ファミマガ64があるのも、みんながテレビゲームを楽しめるのもこのソフトがあったから

『バンジョー・カズーイ』は『スーパードンキーコング』の開発チームが作ったんです。（宮本）

2人のキャラクタが背中でくっついていて走ったり飛んだり。斬新なアイデアですね。（裕木）



裕木　あの毛深いキャラクタは、グラフィック的に大変なのでは？

宮本　いえいえ『スーパードンキーコング3』のころから、こういうヘアーアーティングをやっていましたよ。確かにゲーム機のグラフィック処理能力が大きくないと無理なんですが。

裕木　え、するとこのフサフサした毛が風にたなびいたりする？

宮本　あ、そこまでは無理です。裕木さんが見ているのはバンジョーのCGイラストですよね。それはあくまでもイラストで、ゲーム内ではそれほどまでリアルな絵ではないんですよ。

裕木　それじゃ、やっぱりツルッとカクッとしたキャラクタなのかな。マリオみたいに。

宮本　いや、そうでもないです。実際にゲームをやってみればわかりますが、毛むくじゃらの動物って感じはよく出ています。

裕木　あと何年したら（このCGイラストのバンジョーみたいな）毛が生えたキャラクタが動くようなゲームができるんですか？

宮本　あと（ハードが）3世代ぐらい先のことじゃないかな？　一本一本の毛がリアルに再現されていて、その毛が風にたなびいたりするようなのは。

裕木　この『バンジョー』って、どんなゲームなんですか？

宮本　これはね、バンジョーが背負っているリュックサックの中にカズーイという鳥が入っている。山を登ったり速く走るときは、このカズーイが出てくるんです。そして熊のバンジョーを背中に乗せたままダーってロードランナーみたいに走っていくの。もちろん鳥だからバタバタ羽ばたいて飛ぶ。この2人で一心同体のアイデアはなかなかいい。新しいし、楽しいし…。

裕木　スゴイ！

宮本　ウーン、そういう意味では悔しいよな。こいつらやるよなー。

裕木　悔しい？

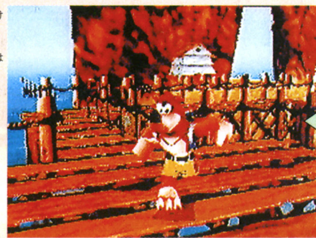
宮本　やっぱり悔しいね!!

裕木　『ゼルダ』でリンクが馬に乗るだけでなく、逆に馬を背負っちゃうとかしない？

宮本　そうそう、そしてイギリスの連中をビックリさせる（笑）。急にコメディになっちゃうなぁ。

裕木　（このゲームを開発しているイギリスのレア社を）ライバルと認めているということですが、それはどういうところで？

宮本　デザイン力であったり、開発する技術力であったり…。やっぱり企画力と技術力が高いからですか。僕自身もこのゲームはやり込んでいないんですが、ただ操作した感じでは、非常にしっかりできていて、期待しています。





バンジョーとカズーイが交代で
バンジョーとカズーイは背中のリュックでくっついていて一心同体。場面場面でどちらかのキャラクタを操作する

リュックの中にもう1人のキャラクタがいる
バンジョーとカズーイって両方とも楽器の名前が由来。ゲームでもBGMの独特の演出でアクションを盛り上げてくれるのだ



特別編

突然ですが宮本茂さんのN64技術講座

N64はとても速いマシンなので、グラフィックもリアルタイムで描けちゃうんです。（宮本）

キャラクタを動かしたりして、ゲームのグラフィックを作る方法は大きく分けて2種類あります。1つはプリレンダリングという技術。プリレンダリングっていうのは、前もって絵を描いておくっていう意味です。つまりゲーム画面を前もって、アニメのように1コマ1コマ描いておき、それを連続して画面に表示する。だからキャラクタが動いて見えるわけ。この技術だと1コマ1コマキレイなCGで画像を作れるので、できあがった動画もキレイなのがメリットです。メモリーをたくさん必要とするところと、動きが限定されてしまうのが欠点。CD-ROMのゲームは、豊富なメモリー容量を使ってたくさんの画面を記憶することができるので、プリレンダリングが得意といえます。

N64の『マリオ』や『ゼルダ』のグラフィックはプリレンダリングとは違っていて、ちょっとキャラクタがカクカクしているけど、あの画面はN64がその場で一生懸命描いている絵なんです。プリレンダリングでは、大型のコンピュータで前もって何日もかけて描いた絵が表示されるんだけど、N64は積んでいるSGI（※用語①）

裕木 『エフゼロ64』って、何が一番スゴイんでしょうか?

宮本 これは気を失いそうなスピード感。あと、コンピュータが操作する敵が目の前で事故を起こしたりするんです。一台一台のマシンがそれぞれちゃんとレースをしているんです。今までのレースゲームでは味わえないような、スピード感や戦略性があるんですよ。

裕木 （ゲーム画面のビデオを見ながら）このマシンって、ボートっていうかソリっていうか…。あの冬のオリンピックのボブスレーに似ていますね。

宮本 そうです。これはボブスレーのコース。コースがチューブ状になっているでしょ。ループもありますよ。コースは立体的になっています。そしてマシンが、こうちょっと浮き上がっているんですよ。それから多数のマシンが出てくるレースをどうこなすか、っていう部分でも一工夫あります。加減速の激しい魅力的なレースゲームになりますよ。そうそう4人で対戦できるっていうのもウリなんですが、裕木さんは4人用のゲームとかは?

裕木 4人用だと『マリオカート』とか、友達が来たらですね。

宮本 4人用って実際どれくらい遊ばれているんですかね?

裕木 どうでしょうね。やっぱりそういう4人対戦のゲームを集まってやることが多いんじゃない? やっぱり友達とやると楽しいし。

宮本 『マリオカート』と『スターフォックス』と『ゴールデンアイ』、それにこの『エフゼロ』とか4人用のゲームが多いけど、それぞれ遊びの感じが違うんです。性格も違うし。それをユーザーに気がついてほしいですね。

見た感じは冬のオリンピックのボブスレーに似ていますね。乗り物の形とかコースとか。（裕木）

今までのレースゲームでは味わえないようなスピード感と戦略性が特徴です。（宮本）





コースは立体的



前作と大きく違うのがコースレイアウト。平面だったコースが、今度は写真のように起伏が激しい立体的なコースになっているのだ

4人同時対戦も可能



画面を4分割にして4人同時対戦もできるぞ。『マリオカート』に続いて対戦ものの定番になるか

サイン色紙プレゼント！



今回、お話しをしてくれたお2人のサインをファミマガ64読者にプレゼントするぞ。希望者はハガキに、郵便番号、住所、氏名、年齢を明記の上、〒105東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部「任天堂Big4プレゼント」係まで。締め切りは9月20日必着。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。



➡裕木さんに聞いてほしいゲームのことなどもハガキに書いて送ってね

の速いパーツのおかげで、一瞬にして絵が描けて表示できる。プリレンダリングは平面の絵でしかないけど、N64のマリオはゲーム内でほんとに3次元の立体で表示されていると考えていいんです。だから3Dスティックでカメラポジションをグリグリできちゃうんですね。ゲーム内の世界を生中継している感じなんです。プリレンダリングは録画ってところかな。

ゲームを作る側としては、どちらの方法でグラフィックを作るかっていうのはとても重要なことです。例えば、リアルなムービーシーンをふんだんに使うアドベンチャーなんかはプリレンダリングが得意とするところです。

逆に、キャラクタの動きを重視するアクションゲームでは、N64のリアルタイムな3Dグラフィックが有利でしょう。キャラクタの動きはより自由で楽しく、カメラポジションも自在です。開発面ではメモリーが少なくてすむという利点もあります。

ただし『マリオ』はN64のパワーだから実現できたともいえますね。リアルタイムに絵を描いて動画にするのは、ほんとに速いCPU（※用語②）が必要ですから。2次元から3次元になると10倍ものパワーが必要なんですよ。

●用語解説

①アメリカのハードウェア会社、シリコン・グラフィックス社のこと。N64のパーツや開発機器は、主にこの会社から供給されている

②セントラル・プロセッシング・ユニットの略。コンピュータやゲーム機の頭脳ともいうべき部分で、いろいろな計算処理やデータ処理を行ったり、入力や出力などをコントロールする装置

根性指数付き

秋から冬にかけてスポーツゲームオンパレードの最新速報!!

N64スポ根ゲーム大行進!!

'97年後半のN64は、プレイヤーも根性を決めないと追いつけないほどのスポーツゲームのラッシュ状態。総本数18タイトルのゲーム大行進がスタート!!

実況ワールドサッカー3……P20
ファミスタ64…………P24
64大相撲………………P26
ハイパーオリンピック イン ナガノ64……P28
遙かなるオーガスタ3 MASTERS'98……P29
Jリーグイレブンビート1997……P30
トップギア・ラリー……P31
Jリーグ ダイナマイトサッカー64 ……P32
スポ根ゲーム最前線レポート……P33

逆境を跳ね返す16のシナリオを徹底ガイド

サッカー 実況ワールドサッカー3

コナミ
9月18日発売予定
予価7500円

根性指数				
	対戦根性度	★★★★	スピード根性度	★★★
	育成、エディット根性度	★★★	テクニック根性度	★★★★★

『パーフェクトストライカー』と同一システムで世界の強豪が集う!!

ワールドカップフランス大会よりも一足先に、世界の強豪チームと対戦できるサッカーゲームが登場!! 選手の操作は、昨年12月に発売された『実況Jリーグパーフェクトストライカー』と同じシステムを採用。スルーパスやワンツーパス、ヒールリフトなどが、キミたちの指先が記憶した感覚そのままに繰り出すことができる。

操作感覚は同じ!!



➡シュートのタイミングやボールの変化のさせ方など操作感覚は同じだ!!

⬇世界のトップレベルのチームに日本代表で挑戦することもできる!!



根性指数とは…?

ゲーム中でプレイヤーに課せられる努力と熱中度の割合を、編集部が最高5つの星で表現したものである。根性指数の①は友達と対戦したときの指数を、②はスピード感が体感できる指数を表し、③は選手の育成やエディットの幅の広さを、④は操作テクニックの豊富さや細かさを表している

根性指数		
	①	②
	③	④

スポ根大行進 実況ワールドサッカー3

戦力も戦術もイロイロな世界の強豪36カ国が2つのモードで世界No.1を目指す!!

世界のサッカー界の頂点を目指すのは、全部で36カ国の代表チーム。国が違えば文化や言語が異なるように、サッカーも国によって戦力や戦術が大きく変化する。よって、プレイヤーは、異なったスタイルのさまざまなチームと戦っていかなければならないのだ!! 2種類のゲームモードで世界1を目指すのは容易なことではない。

モード1 インターナショナルカップ ワールドカップ形式で世界の頂点を極める

ヨーロッパやアジア、南米など6つの地域に分かれた予選を勝ち抜くことで、本戦への出場権を獲得できる。ワールドカップと同じような試合形式で、世界No.1の代表チームを決める。

モード2 ワールドリーグ Jリーグ形式で36カ国が総当たり!!

世界36カ国の代表チームが一堂に会して、総当たりのリーグ戦を行う夢のような大会のゲームモード。ホームアンドアウェイ形式で行われ、合計70試合にも及ぶ長期間の熱戦が、世界各国で繰り広げられるのだ!!



⬇本大会に出場してくる代表チームはどれも世界のトップレベルのチームだ



⬆3チームのリーグ戦で行われる地区予選を勝ち抜いて、本戦に出場決定!!



⬇すべてのゲームモードで、最大4人までの対戦が可能。1つの代表チームを複数のプレイヤーで操作することもできる



⬆現実の世界で、36カ国の代表チームがリーグ戦を行うのは不可能!! それだけに、ゲームならではのモードといえる

出場36カ国チームガイド

チームガイドの見方 代表チームの横に書かれている数字はチームの基本的なフォーメーションを表している。また「攻」はチームの攻撃力を、「防」はチームの防御力を、「総」はチームの総合力を表している

チーム	フォーメーション	解説	攻	防	総
ドイツ	3-5-2	攻撃力、防御力ともにトップクラス。ゲルマン魂が炸裂する!?	90	94	92
スイス	4-4-2	堅いディフェンスラインから、スルーパスでのカウンターを得意とする	72	75	74
フランス	4-4-2	タレントのそろったイレブンを擁する。ヨーロッパの強豪代表チーム	85	82	84
ノルウェー	4-4-2	2トップのフォワードは長身選手。ロングのクロスボールでゴールを狙う	79	76	78
イタリア	4-4-2	鉄壁のディフェンダー陣がゴールを死守する。ヨーロッパの強豪チーム	84	96	90
デンマーク	5-4-1	ドリブルとパスを駆使してスピーディな試合展開を身上とするチーム	71	74	73
イングランド	3-5-2	ピッチを縦横に使用するダイナミックなサッカーを展開してくる	91	90	91
ポルトガル	4-4-2	巧みなパスワークで相手を翻弄する。攻守ともにバランスがとれている	79	79	79
スウェーデン	4-4-2	イレブンに大型選手を揃えて、空中戦を得意とする代表チーム	80	70	75
オランダ	4-4-2	爆発的な攻撃力を発揮するのに比べ、ディフェンス力が弱点となる	90	81	86
スペイン	4-5-1	強力なディフェンスから1トップへのスルーパスの速攻で得点を狙え	83	89	86
ロシア	4-5-1	厚い中盤からのカウンター攻撃で、一気にゴールへ攻め上がる	76	91	84
ユーゴスラビア	4-4-2	イレブンに能力の高い選手を揃えたヨーロッパのスーパースター軍団	89	85	87
ブルガリア	4-3-3	スタミナ豊富な選手を揃え、スピードとパワーの持続で攻撃を展開	90	73	82
クロアチア	3-5-2	失点を得点でカバーする攻撃的なサッカーを展開してくる代表チーム	86	69	78
チェコ	5-4-1	高いディフェンス力を活かして、カウンターアタックで得点を狙う	78	87	83
ルーマニア	4-5-1	巧みなパスワークから展開するカウンタアタックでゴールを脅かす	82	82	82
トルコ	5-3-2	平均的な戦力を擁するヨーロッパのダークホース的な代表チーム	66	62	64
日本	4-4-2	アジアNo.1の防御力を誇るが、世界的には下位クラスの力しかない	63	68	66
U.A.E.	3-5-2	ゴールを守り抜いてのカウンター攻撃一発に勝機を見出してくる	61	64	63
韓国	3-5-2	すばやい縦の展開で、一気にゴール前へフォワードが突進してくる	67	61	64
イラン	3-5-2	高い能力を有するフォワードの突破力で、数少ないチャンスを狙う	64	63	64
サウジアラビア	3-5-2	アジアNo.1の攻撃力でゴールを狙う。アジア最強の代表チーム	68	66	67
オーストラリア	4-4-2	背の高いイレブンを揃えて、持久戦法のサッカーを展開してくる	62	67	65
カメルーン	4-4-2	防御面の不安を高い攻撃力でカバーするサッカーを展開してくる	75	65	70
U.S.A.	4-4-2	ワールドクラスのディフェンダーを擁して、先行逃げ切りの試合を展開	65	84	75
ナイジェリア	4-4-2	高い運動能力を活かして怒涛の攻撃を展開。守備にやや不安が残る	92	76	84
カナダ	4-4-2	全36チーム中最弱のチーム力。プレイヤーのウデでカバーするしかない!?	60	60	60
南アフリカ	4-4-2	正確なパスワークで、ヨーロッパ的な組織サッカーを身上としている	73	72	73
メキシコ	4-4-2	的確な戦術を駆使して、選手個々のテクニックを発揮させてゆこう	77	83	80
ブラジル	4-4-2	向かうところ敵なしの世界最強軍団。カナリアカラーがピッチを征服する	97	93	95
ウルグアイ	4-4-2	中盤からフォワードへの展開次第で大量得点を狙うこともできる	81	80	81
アルゼンチン	4-4-2	スピーディなパスとドリブルの展開で、怒涛の攻撃を繰り出してくる	87	86	87
パラグアイ	5-3-2	守備のかなめキーパーを中心に、優秀なディフェンス陣がゴールを守る	74	88	81
コロンビア	4-4-2	中盤から展開される正確無比なスルーパスで一気にゴールを狙う	88	78	83
ボリビア	4-4-2	厚い中盤を利用して、ボールをコントロールしながらゲームを展開する	69	77	73

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

基本戦術とテクニックをマスターしてシナリオモードに挑戦せよ!!

コナミの『実況』シリーズといえば、定番の「シナリオモード」をプレイしない人はいないはず!! ということで、ここでは、16のシナリオを大攻略。「シナリオモード」以外のモードでも活用できるテクニックと、各シナリオでの得点パターンを解析するぞ。

作戦設定

攻守の状況に応じて的確に作戦を変更

試合の前や選手交代時に行える「作戦」の設定は、シナリオをクリアするための必須テクニック。守る時の「オールディフェンス」から、攻撃時の「オールオフェンス」へと的確に作戦変更しよう。



「作戦」は、Cボタンユニットを利用すれば、最大4種類まで設定することができる。有効に活用せよ!!

4種類のオススメ作戦



攻守の切り換えを正確に行え

パス

ディフェンスを抜けて一気に前線へ展開!!

制限時間が設定されている「シナリオモード」では、ボールを奪ったらすばやく前線へ展開するスピードが要求される。スルーパスやワンツーパスを利用して一気に攻め込もう。また速攻が成功すれば、敵ディフェンダーが戻る前にゴールを狙うこともできるのだ。



味方選手との連携でボールを進めていく。選手同士の位置関係によっては、意味のないパスになることもあるので注意



スペースにボールを蹴り、選手を走らせてパスする。ボールを受けた選手がそのまま走り込めばフリーになれる

センタリング

サイドからの攻撃でディフェンスを崩せ!!

現実のサッカーと同様に、このゲームでも速攻以外でのゴールへの中央突破は、成功率が非常に低い。ならどうすればいいか…それも現実のサッカーと同じ。サイドからのセンタリングが有効な攻撃となるのだ。パスやサイドラインのダッシュで敵を引き離して、センタリングを上げるのだ。



パス

サイドへのスルーパスで前線へ



ダッシュ

ダッシュでサイドから前線へ

センタリングを上げろ





センタリングはボタンを押す長さで飛距離が決まる。距離とボタンのタイミングを練習で把握しよう

シナリオ別得点パターンガイド

シナリオ1 レベル3 ドイツ VS. チェコ

1点リードされた残り2分30秒からスタート。フリーキックからのこぼれ球を確実にゲットして、まずは同点に追いつこう

シナリオ2 レベル3 フランス VS. スペイン

残り時間30秒で同点の状態からスタート。壁の右から巻き込むようにゴールのスミを狙う。こぼれ球への対処も忘れずに

シナリオ3 レベル4 イタリア VS. チェコ

1点ビハインドの状態で残り時間50秒からスタート。壁の左からゴールのスミへ直接フリーキックを叩き込め

シナリオ4 レベル2 イングランド VS. ドイツ

残り1分10秒で、同点の状態からスタート。コーナーキックから確実に得点を奪い、そのまま逃げ切ってしまえ

シナリオ5 レベル3 ユーゴスラビア VS. スペイン

1点負けている状態の残り1分からスタート。ゴールのスミを直接狙う。セーブされてもコーナーキックが狙えるぞ

シナリオ6 レベル1 クロアチア VS. デンマーク

1点リードした状態から残り時間1分50秒を逃げ切る。コーナーをクリアしたら、ひたすらボールをキープし続けろ

シナリオ7 レベル2 チェコ VS. フランス

残り時間40秒の状態から同点を逆転する。スローインから一気にサイドを駆け上がりセンタリングで攻撃せよ

シナリオ8 レベル4 日本 VS. 韓国

残り時間20秒で1点差をひっくり返す。「オールオフェンス」にして軽くセンタリングを上げれば得点できる

※画面写真中の赤色の矢印はボールの動きを表し、青色の矢印は選手の動きを表しています

セットプレイ

キーパーが弾いたボールも狙うのだ

ゴール近くのフリーキックやコーナーキックは、2回のゴールチャンスがあると考えよう。最初のチャンスは、ゴールを直接狙う。2回目のチャンスは、キーパーが弾いたボールを狙うのだ。フリーキックやコーナーキックを蹴ったら、すばやくフォワードの選手をゴール前に移動させよう。



フリーキック

⇦壁をまくようにシュートせよ



コーナーキック

⇦キーパーが取れないコースへ

こぼれ球を狙え!!



⇧⇦ボールをセービングして弾いた直後のゴールは、ガラ空き状態。ごっつぁんゴールをいただき!!

マンマーク設定

エースストライカーを完璧に封殺せよ!!

対戦相手の得点パターンは、その多くがフォワードへのスルーパスからの中央突破によるものだ。ということは、敵フォワードを完璧に抑えれば、敵の攻撃力を無力化させられるということ。そのために必要になるのが、「マンマーク」の設定。全選手に設定する必要はないが、敵フォワードにはディフェンダーを「マンマーク」として必ず設定しておこう。



⇩中央のディフェンダーで敵フォワードを「マンマーク」するように設定しよう

ドリブルとシュートのコースをふさげ!!



⇧スルーパスが出たらすばやく引いて、コースをふさぐようにポジションをとろう

ボール回し

点数をリードしたら時間稼ぎで逃げ切れ

「シナリオモード」での勝利条件は、1点でもいいから逆転した状態でタイムアップすること。したがって、いったんリードしてしまえば無理に追加点を取る必要はナシ。敵にカウンターを食らわないためにも、パスでボールを回して時間を稼いで逃げ切るのだ。

作戦は「オールディフェンス」



⇧リードしたら「オールディフェンス」に変更



⇦ディフェンダーで三角形を作るようにして、パスを回していくのだ!!

シナリオ9 レベル4 アルゼンチン VS. ボリビア

1点差でしかも1人足りない状況。残り時間も40秒と短い状態でスタート。最初のコーナーキックで確実に1点を取り、まずは同点に追いつけ

シナリオ10 レベル3 日本 VS. メキシコ

1点リードされた状態からスタートだが、残り時間は3分20秒とゆとりがある。まずは、壁の左側から巻き込むフリーキックを決めて同点にせよ

シナリオ11 レベル3 ナイジェリア VS. アルゼンチン

残り時間10秒で同点の状態から逆転に持ち込む。フリーキックのこぼれ球を確実にゴールしたら、後は逃げの一手。攻撃のチャンスは少ないぞ

シナリオ12 レベル3 ウルグアイ VS. コロンビア

残り時間2分40秒。1点リードされた状態からスタート。「オールオフェンス」でフリーキックを軽く蹴り、ゴール前の選手に合わせて同点にせよ

シナリオ13 レベル2 ポルトガル VS. トルコ

同点の状態から残り時間30秒で逆転する。コーナーキックから確実に得点をゲットしたら、後はボールを回して時間稼ぎで逃げ切ってしまおう

シナリオ14 レベル6 オランダ VS. イングランド

残り時間は3分とタップリあるものの3点差をひっくり返さなければならない。センタリングやスルーパスなどのテクニックを駆使して挑むのだ

シナリオ15 レベル3 ルーマニア VS. ブルガリア

残り2分10秒の状態から1点差をひっくり返す。フリーキックでゴールを狙い、外れてもこぼれ球やコーナーキックのセカンドチャンスを見逃すな

シナリオ16 レベル5 メキシコ VS. ブラジル

最強のカナリア軍団相手に、残り4分10秒から2点差を逆転していく。まずは最初のコーナーキックを決めて、とりあえず1点差までに詰め寄ろう

全モード判明！　その詳細を徹底解説する!!

野球　ファミスタ64

ナムコ
発売日未定
価格未定

根性指数			
対戦根性度	★★★★★	スピード根性度	★★★★
育成、エディット根性度	★★★★	テクニック根性度	★★★★★



ペナント、エディットなど随所に進化したシリーズ最強の8モード

先月号でチョットだけ紹介した『ファミスタ64』のモード。その詳細が明らかになったぞ。全部で8種類あるモードのなかで、新設されたものは、君の最強チームとミニゲームの2つ。もちろん、ペナントなど今までにあったモードも、イベントなどが入ってより楽しめるものになっているのだ。



⬇各モードで、熱い戦いが始まりそうだ…



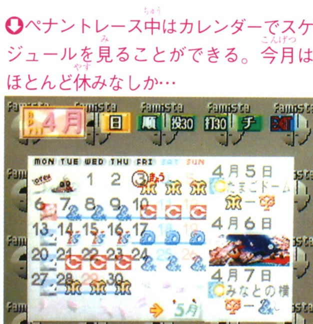
⬆今作のモードセレクト画面。この８つのモードで楽しめるのだ

モード1　ペナント　イベント続出で大混乱!?

『ファミスタ』でメインになるモードの一つがペナントだ。１Ｐ専用で、任意の１チームを選んでペナントレースを戦っていくのは前作と変わらない。ただし、今作では、実際のペナントレースと同じく全１３５試合となっている。さらに、新しく加わっているのが月ごとに起こるイベント。例えば４月には花見イベントが起こり、選手と一緒に花見に行くことができる。そして、そのイベントによって選手の調子が良くなったり、悪くなったりするのだ。また、選手のケガイベントが起こるのも今作の特徴だ。これによって、控え選手の役割が前作よりも重要になってきそうだ。



⬆チームの順位は順位表を見れば確認できる



⬇ペナントレース中はカレンダーでスケジュールを見ることができる。今月はほとんど休みなしか…



⬆ペナントレース中には選手がケガをすることも。こういったケースも想定しながら戦わなければならない

な～に～！



⬆なぜ!?　花が咲いていなかったのか!?



⬆花見に行かないこともできるが、選手も行きたがってるみたいだし…



⬆月ごとにイベントが起こる。さて、あったかくなってきたし花見でも行きますか…

モード2　一戦勝負　対戦プレイが熱い！

好きなチームを選んで、１試合だけ戦うモードだ。今作でも、ナムコスターズとアメリカンズの２チームは健在。再び、友達と『ファミスタ』で熱くなる日が来そうな気配だ。



⬆打席に立っているのはピノ。対戦で使えば友達をなくすとまでいわれた反則ランナーは今作でも健在

モード3　リーグ戦　多人数参加で燃える！

ペナントレースと違い、参加するチームと試合数を選んで行うリーグ戦。６チームまで参加させる事ができ、それぞれのチームを操作するのがコンピュータか人か設定できる。そのため、最大６人までの対戦が可能だ。

6人まで参加！



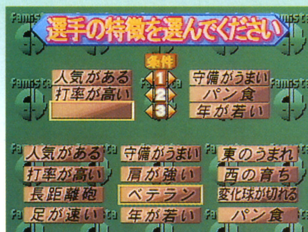
⬆好きなチームを選べ、最大６人まで参加可能だ。イニング数や試合数も５段階から設定することができる

©（株）ナムコ　※画面は開発中のものです。

スポ根大行進 ファミスタ64

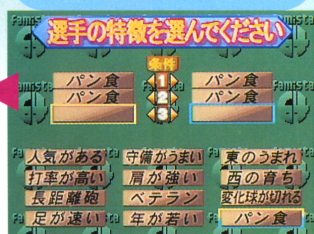
モード4 選択条件で爆笑 オールスター

今作でのオールスターの特徴は選手を選ぶ条件を選択できることだ。選択条件には「人気がある」などの通常のものから「年が若い」や「足が速い」などがあり、それらのなかから3つまで設定して選手を選ぶことができる。また、条件には「パン食」のような、野球とは関係ないものもあるのだ。



選手の選択条件は、全部で12個ある。セ、パそれぞれ3つの項目で選手を選択することができるのだ

パン食とはなんぞや？



ためしに全部パン食で選んでみると…



なんと、ほとんどの選手が外人に！パン食ってこういう意味だったのね。でも大豊ってパン食なの？

モード5 助け合いで友情アップ 協力プレイ

1チームを複数人数で協力して操作できるモードだ。1P＋2P対コンピュータ、1P対2P＋3P、1P＋2P対3P＋4Pの3つのなかから選択できる。



ピッチャーとバッターの名前の上に、それぞれ操作を担当しているプレイヤーが表示されるのだ

ナイスバッティング！ 試合後にはプレイヤー別の打率も表示される。誰がブレーキになったかも分かってしまうのだ



フォローしあって



守備の連携などもしっかりしないと…

モード6 どんな選手も作成OK 助っ人を作ろう

オリジナル選手をエディットできるモードだ。入団するチームはもちろん、フォーム、打率、走力など、好きなように設定できるので、シーズン途中に、新しく入団してきた選手や、移籍した選手などにも対応できるぞ。

データは好きなように設定できる。実際の選手を再現するもよし、存在しないような怪物選手を作るもよし…

モード7 根性で全国行脚 君の最強チーム

プレイヤーが全国を行脚して、各地にいる選手をスカウトし、オリジナルのチームを作っていく。選手をチームに入れるためには、用意されたミニゲームを戦って勝たなければならない。このモードで作ったチームをペナントやリーグ戦に参加させることもできる。

まず最初は本拠地を決める。この後、名選手を獲得するための長い全国行脚が始まるのだ

モード8 野球より熱中!? ミニゲーム

君の最強チームで行うミニゲームだけを集めたモード。これらのゲームは雪合戦やお絵かきなど、野球とは関係ないものも多い。そのなかの4つを紹介するぞ。

空気早入れ競争

3Dスティックを上下させて空気入れを動かし、風船をふくらませる。相手より先に風船を限界までふくらませ、割った方が勝者となる。

このミニゲームは、とにかく3Dスティックを早く上下させる。単純だが、思わず熱くなってしまうぞ

ノック勝負

野手を操作して飛んでくる打球を捕球し、キャッチャーにスローイングすることで得点が入る。制限時間があるので早く取って投げた方が高得点が捕れる。

実際の試合での守備の練習にもなりそう。前に出れば当然早く捕れるけど、真正面の打球にしか対応できない

雪合戦

雪球を投げて相手にぶつけて倒すのが目的。雪球は落ちているのを拾うか、自分で作って増やす。ぶつけられてリタイアした後も、幽霊になって他のプレイヤーのジャマをすることができる。

選手の横にあるライフメータがなくなると幽霊になる。最後まで死なないでのこった人が勝者となる

お絵かき勝負

3Dスティックで、制限時間内に、お手本に似せて絵を描く。時間がくるとコンピュータが採点してくれる。3Dスティックの扱いの練習には最適のゲームだ。

真ん中にある例題と同じ絵を描く。3Dスティックの加減がなかなか難しいのだ

終わるとコンピュータが採点してくれる。左側の絵は47点。なかなかいいデキだ

心と体を鍛えてりっぱな横綱にするのだ！

相撲 64大相撲

ボトムアップ
発売日未定
価格未定

根性指数				
	対戦根性度	★★★★	スピード根性度	★★★
	育成、エディット根性度	★★★★★	テクニック根性度	★★★



豪快に投げる!!



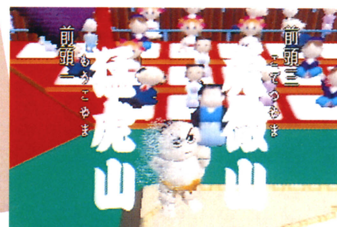
小さな体の力士が大きな体の力士を豪快に投げ飛ばした！　実際の相撲ではあまり見ることができない、ゲームならではのだいご味なのだ！

ポリゴン力士たちが激突するN64初の格闘相撲ゲーム!!

スポーツゲームでもあまりお目にかかることがない、相撲ゲームがN64に登場するぞ。ポリゴン力士たちは見た目はカワイイけど、なかなか手ごわい。そのライバルたちを倒して横綱を目指していくのだ。このゲームの特徴はただ力士を操って試合を繰り返すだけでなく、自分の選んだ個性的な力士を育成することができるのだ。どの力士も最強の力士に育つ可能性を持っているのだ。

このゲームには試合以外にも、さまざまなミニゲームが用意されているのだ！





土俵際で塩をまく姿や力士のしこ名が画面に出てくるところなど、まるでテレビの中継を見ているようなのだ！

体型が違えば表情も違う個性的な力士たち

実際の力士には、大きく分けて体が大きく肉付きのよい力士（アンコ型）と、細身で筋肉質の力士（ソップ型）がいる。ゲームの中にもこの2タイプの力士が登場する。育成のしかた次第では体型が変わってくるそうだ。また取り組み中の表情が力士によってそれぞれ違っていて個性が出るぞ。

主人公力士の5人はみんなこのソップ型をしている

ソップ型



アンコ型



ゲームの中では格が上の力士になるほど大きな力士が多い

取り組み中の力士はいろいろな表情をするぞ。例えば相手に投げられそうなときや押し出そうとするときも表情が変わるぞ



プレイヤーが育成する5人の主人公力士

それぞれ顔や体型、能力の違う5人の主人公力士を1人選んで育成できるのだ。すべての力士には心、技、体のパラメータがある。心は粘り強さを、技は攻撃力や技の出しやすさを表し、体は当たり負けしにくさを表す。

主人公力士

力士	説明
天舞	すべてのパラメータが平均的なので扱いやすそう
龍星	力押しだけでなく技でも勝負できそうな力士だ
超力	力が強そうなので当たり負けしそうにない感じだ
電竜丸	「こころ」のパラメータが高いので粘り強そうな力士
飛燕	「わざ」が高いのでテクニカルな試合ができそうだ

©BOTTOM UP

力士の成長が勝利のカギになる 育成を中心にしたモードが存在する

このゲームには3つのモードがある。そのうちの1つ、横綱モードで力士の育成をすることができるのだ。ほかのモードでも、その育成した力士で対戦できるぞ。

横綱モードで最強力士を育てる

この横綱モードはいわゆるストーリーモードといわれるもので、3年の間に横綱になることが目的だ。このモードで力士を育成できるのだ。力士の育成は試合後にプレイすることができる、4つのミニゲームで行うぞ。またこのモードにはイベントが発生したり、ライバル力士が現れたりと育成や取り組み以外にも楽しい要素がいっぱいあるのだ。



↓ミニゲームは各場所の全試合が終わってからプレイすることができる。その場所で勝っても負けてもプレイできるようだ

↑こんな感じでミニゲームが始まる。ミニゲームは1年に4回あるが、どれも一度きりしかプレイできないので全力で挑戦しよう

力士を選ぼう！



↑横綱モードでは自分の操る力士をまず選ぶのだ。彼らを最強の力士に育ててあげようね


↓横綱モードでゲームを続けていくと、ライバルがどんどん現れるのだ。彼らに負けずに横綱を目指すのだ!!


←この技はライバル力士のオリジナルの技だ。この後、相手をほうり投げる

育成しだいで力士の覚える技が違う!!

ゲームを開始した時点で主人公力士たちの使える技は、たったの2つしかない。プレイヤーは力士に技を覚えさせるために、ミニゲームで鍛えなければいけないぞ。ゲームの中で出てくる技は一般的に知られているものが多いが、力士によってはいくらがんばっても覚えることができない技もあるのだ。また主人公のライバルとして出てくる力士は、実際の相撲にはないオリジナル技を持っている。


↓この技は猫だましといって、相手の顔の前で手を叩き相手がひるんだ隙に攻撃するという技だ

八艘飛びだ!!


↑めったに見ることがない技だ。こんなこともできる

楽しみながら力士を育てるミニゲーム

力士を育成するというと、大変つらい練習を積まなければいけないように思ってしまうかも。しかしこのゲームでは、力士の育成はミニゲームで行うのだ。プレイヤーは楽しみながら育成できるぞ。

ちゃんこでごっつぁん

制限時間内に、どれだけ多く指定された鍋の具を食べられるかを競うゲームだ。左上に表示されたちゃんこの具を、すばやくはしでつまんで食べるのだ。

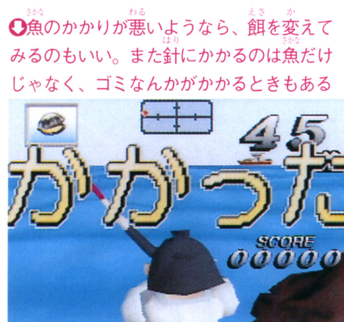
たくさん食べるのだ！



↑あまりもたもたしていると向かい側にいる力士にちゃんこを取られてしまうぞ

フィッシュでごっつぁん

力士の持っている釣り竿を使って、制限時間内にどれだけ多くの魚を釣って得点を得るかを競う。釣り竿の仕掛けをより遠く飛ばせば、大物がかかりやすいぞ。



↓魚のかかりが悪いようなら、餌を変えてみるのもいい。また針にかかるのは魚だけじゃなく、ゴミなんかがかかるときもある

昼寝でごっつぁん

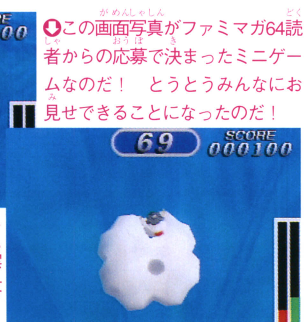
丘の上で昼寝をしている力士を操って、丘にある星を時間内に全部取れるかを競うゲーム。牛や犬がじゃまをしてくる。丘の上から落ちるとゲームオーバーだ。



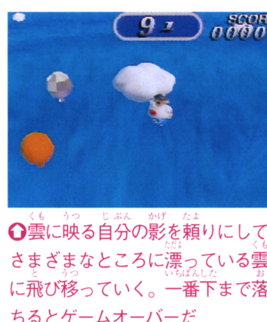
↑カワイイ牛さんやワンちゃんも昼寝のジャマモノなのだ。彼らに落とされないように気をつけて昼寝を楽しむのだ

ジャンプでごっつぁん

ファミマガ読者のアイデアが、ミニゲームになってついに登場だ。このゲームは雲のトランポリンを飛び移りながら、風船を割って得点を得るゲームだ。



↓この画面写真がファミマガ64読者からの応募で決まったミニゲームなのだ！　とうとうみんなにお見せできることになったのだ！



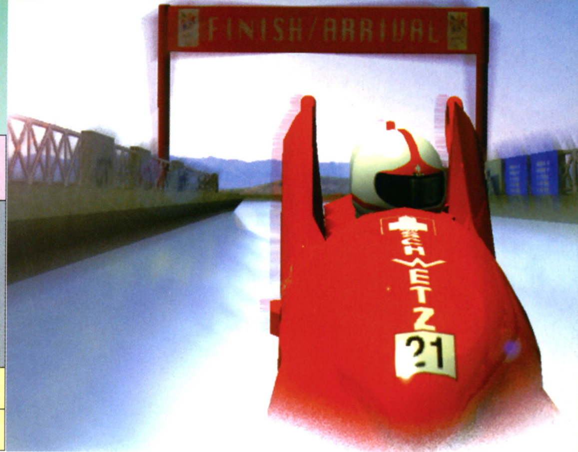
↑雲に映る自分の影を頼りにしてさまざまなところに漂っている雲に飛び移っていく。一番下まで落ちるとゲームオーバーだ

スポーツの祭典でゴールドメダルを目指せ!!

ウィンタースポーツ

ハイパーオリンピック イン ナガノ64

コナミ
12月発売予定
価格未定



根性指数				
	対戦根性度	★★★★	スピード根性度	★★★★
	育成、エディット根性度	★★★	テクニック根性度	★★★★★

世界の強豪が集まる 8競技12種目を一挙に大公開!!

4年に1度開催されるウィンタースポーツのビッグイベント「冬季オリンピック」が、ゲームになって登場!! 来年開催される長野オリンピックの競技から、新競技を含む8競技、12種目がゲーム化されるのだ。ゴールドメダルを目指して、世界各国から参加する一流選手との間で繰り広げられる8競技を紹介しよう。



すべての競技に異なったテクニックが必要!!

ジャンプ（ノーマルヒル、ラージヒル）

長野オリンピックでも日本人の活躍が期待できる競技。ジャンプの踏み切りのタイミングで、飛距離が大きく変わってしまう微妙な競技だ。

カーリング

長野オリンピックから正式に採用された新競技の1つ。ストーンを投げるコースや強さなど、プレイヤーには戦略的な思考も要求される。

スノーボード（ハーフパイプ、大回転）



新しく正式競技になったスノーボード。ハーフパイプは華麗なテクニックを、大回転はスピードを堪能できる。

制限時間内にさまざまな演技を、正確に行っていかなければならないハーフパイプ

ボブスレー



映画「クールランニング」でおなじみの競技。氷のコースを疾走するスピード感あふれるレースが展開される。

アルペンスキー（ダウンヒル、大回転）



ダウンヒルはスピードが重視され、大回転は微妙な操作が重視される。2つの異なったテクニックが要求されるぞ。

白銀の世界で、スピードとテクニックを思う存分発揮して、目指すは金メダルだ

フリースタイルスキー



捻りや回転を加えた華麗な空中パフォーマンスで、演技の美しさを審査する。長野オリンピックから採用された新競技。

スピードスケート（500M、5000M）



パワーとスタミナのペース配分を考えた戦略とテクニックが要求される競技。種目は500Mと5000Mの2種類。



完璧なスケーティングを実行できれば、世界新記録も夢ではない!!

リュージュ



橇に乗って一気に滑り降りる競技。スタートダッシュのスピードで、ゴールまでのタイムが決まってしまう。

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

スポ根大行進

テクニックを駆使してマスターズを制覇!!

ゴルフ

遥かなるオーガスタ MASTERS '98

T&Eソフト
12月発売予定
価格未定



根性指数				
	対戦根性度	★★★★	スピード根性度	★★
	育成、エディット根性度	★★★	テクニック根性度	★★★★★

N64ならではの美しさとシステムでリアルさを追求!!

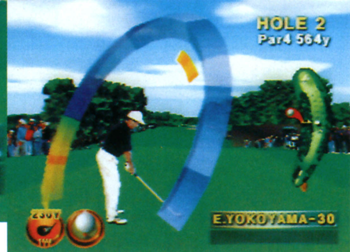
SFCで発売され人気の『遥かなるオーガスタ』。グラフィックの良さとこだわりのシステムで、多くのファンを持つこのソフトがN64に登場だ。N64用に作られたデータの総容量は前作の3倍を超え、さらに緻密なグラフィックとシステムに進化。コース画面は微妙な起伏も忠実に表現され、パワーバーは色分けされた立体形で細かい力加減が調整できるぞ。またクラブの素材選びからアプローチショットの打ち分けなど、細かい設定も可能。さらに振動パック対応予定でダフると震えるのだ。

パワーバーがカラフルで立体的になった!!



パワーバーの色分けで力のセーブが簡単になり、立体化でMAX位置が見やすくなった

新しい演出として、パワーバーがグルグル回りながら接近してくるのだ



SFC



SFC『遥かなる～3』のパワーバーは単調でMAXの位置が見えにくく、ベストスウィング習得に時間がかかった

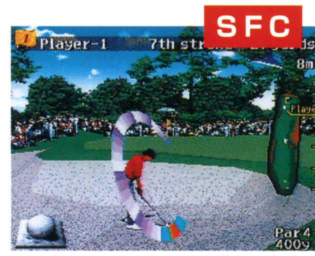
チップインを狙え!!





今回は打点を設定し球種を打ち分けることで、コース全体を使った戦略が可能だ

SFC



『遥かなる～3』では打点を設定することができないため、林やバンカーからはただ出すことしかできなかった

打点決定はマニュアルになった

最も気になる変更点の一つがこの打点決定のマニュアル化だ。このシステムによってロブやバックスピンなど、繊細なボールコントロールが可能になった。つまり風や林などの影響を少なくしたり、あえて障害物を利用するといった積極的なゴルフもできるのだ。

クラブのタイプと素材がグラフィックで表示される。使いこなせるかな?



アイコンも見やすいぞ。例えばスタンスは地を十字に仕切り、2色にすることでどれだけずらしたかがよくわかるぞ



SFC



SFC版では各設定をするときのアイコンが画面によっては風景に紛れてしまい、ちょっと見えにくくなることがあった

アイコンは見やすくクラブ素材を選べる

アイコンのデザインも新しくなり1つ1つ個別に選択できるぞ。またクラブ素材を選べるのだ。例えばメタルは遠く飛ぶが球のコントロールが難しく、パーシモンはその逆といった性質があるんだ。

©T&E SOFT,Inc. LICENSED BY AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB
※N64版の画面はすべて開発中のものです

チビキャラたちの多彩な動きを楽しもう！

サッカー Jリーグ イレブンビート1997

ハドソン
10月24日発売予定
予価6980円



根性指数				
	対戦根性度	★★★★	スピード根性度	★★★
	育成、エディット根性度	★★★★★	テクニック根性度	★★★★

オリジナルクラブエディットで自分だけのクラブを作成！

かわいいJリーガーを操るこのゲーム。今回自分のオリジナルクラブを作れることが判明。自分の好きなクラブの選手を集められ、名前や髪形なども変更できるぞ。

感情移入も倍増!?



ゴールを決め、跳び上がって喜んでいるぞ！



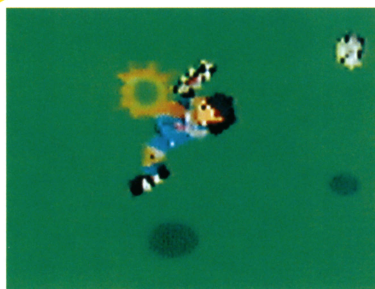
ファミマガ64チームを作成。ポケモンリーグでお馴染み、トランセル種市

クラブ名はもちろん、ユニフォームやフラッグ、マスコットも選べるのだ

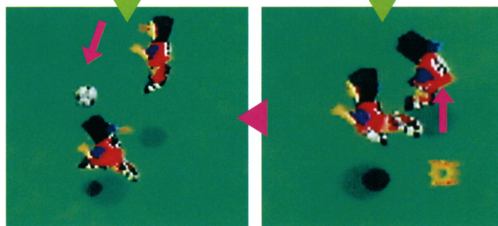
高等テクニックもバッチリ！シンプルかつ奥深い操作系

このゲームでは、パスやシュート、スライディングなどの基本テクニックは、すべてA・Bボタンだけで出せる。さらに3Dスティックと各種ボタンの組み合わせにより、ヒールリフトやオーバーヘッドキックなど、スーパーテクニックを繰り出すことができる。

オーバーヘッドキック！


大きく浮いたボールに合わせてシュートだ！

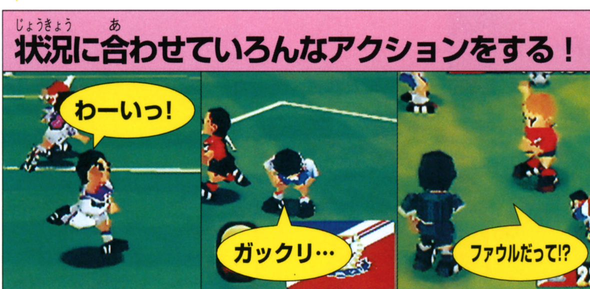
ヒールリフトもこのとおり！


Z＋Rでボールをスルーした後、タイミング良くA＋Bを押す

ピッチを所狭しと駆け回る個性豊かな選手たち

3頭身にデフォルメされた選手たちは、ファウルをとられて審判に抗議したり、ゴールが決まって味方全員でパフォーマンスしたりと、ゲーム中さまざまな動きを見せてくれる。顔の表情もそのときの感情でいろいろと変化するぞ。

状況に合わせていろんなアクションをする！



全身で喜怒哀楽を表現する選手たち。その動きを見ているだけで楽しい！

4人まで同時プレイ可能 対戦プレイがとっても熱い！

このゲームでは最大4人まで対戦を楽しむことができる。協力プレイの場合プレイスタイルに合わせオフェンス、ディフェンスを分担するなど、操作する選手を自由に設定できるのだ。協力プレイではコンビネーションが重要だ。

操作する選手を決定



実際の試合中の画面。操作している選手の上に、色違いのマークが付くようになる

フォーメーションや戦術に合わせて、選手の分担を決めていこう

日本サッカー協会公認！日本代表チームが登場

初の日本サッカー協会監修の日本代表公認ソフトであるこのゲーム。Jリーグファースト、セカンドステージの覇者となると、日本代表チームがエディットできるようになり、ゲーム中で使えるのだ。君自身が監督となって代表選手を選ぼう！



日本対韓国の試合。因縁の対決の勝者は？

©HUDSON SOFT J. LEAGUE OFFICIALLY LISENSED PRODUCTS FOOTBALL ASSOCIATION OF JAPAN

スポ根大行進

ハンパじゃないドライブ感覚がウリ！

レース

トップギア・ラリー

ケムコ
発売日未定
価格未定



根性指数				
	対戦根性度	★★★	スピード根性度	★★★★★
	育成、エディット根性度	★★★	テクニック根性度	★★★★

リアルな運転感覚を徹底的に追求

ラリーにスポットを当てた本格的なレースゲーム。特にトラクション（車を前に進ませる力）という要素をリアルに再現。急激なアクセルのオンオフが車の挙動に大きく影響するのだ。例えばコーナーでアクセルを急に離したりすると、マシンはトラクションを失ってコースアウトしてしまうぞ。



⇧サスペンションの動きもリアルに再現

気が抜けないぞ！



⇦コーナーリング中にビビッてアクセルを離したりするとこんなことになる

プレイヤーの好みで視点を選択する

レースゲームで重要な視点は2種類あり、プレイヤーの好みでそのどちらかを選択できる。実際にシートに座っているかのような、「ドライバーズアイ」は快感！

ドライバーズアイ



⇦景色が迫ってくる画面が迫力。スピード感抜群の視点で緊張するぞ

ビハインドビュー



⇦自分のマシンの挙動を、斜め後ろから見ながらドライブできる

過酷なラリー環境を気象の変化で再現

自然の環境の中でいかに速く走るかがテーマのラリー。このゲームでは晴天のほかに4つの気象条件を組み込むことで、過酷な自然環境を再現している。

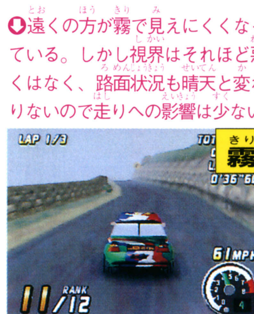
雨



⇧かなりのどしゃ降りの雨が降ってくる。路面が濡れるので、当然スリッピーになる。視界もかなり悪く、スピードを落とす必要あり

霧

⇩遠くの方が霧で見えにくくなっている。しかし視界はそれほど悪くはなく、路面状況も晴天と変わりないので走りへの影響は少ない



雪



⇧視界はそれほど悪くはない。しかし路面状況は最悪。コーナーでは一度止まるくらいのスピードでないと曲がりきれないぞ

夜

⇩視界は自分のマシンのヘッドライトだけが頼り。晴天のときの半分も見通せないので、やはりスピードをセーブしないと危険だ

走りの迫力が伝わるリプレイ機能搭載

自分の走りをビデオのように再生してくれるリプレイ機能も搭載している。コーナーリングやライバルマシンを追い抜く場面も、バッチリ見ることができるぞ。



⇧なかなか優秀なリプレイ機能なのだ。カッコイイ自分の走りに見とれてしまうこともしばしば

⇩カメラアングルも1パターンだけでなく、いくつかの方向からのアングルを組み合わせてリプレイ



こんなアングルテレビ中継でもない!?



⇦自分のマシンを真正面からとらえたカメラアングルもあるぞ

©KEMCO

縦か横、2つの視点で白熱した試合がプレイできる

サッカー Jリーグダイナマイトサッカー64

イマジニア
9月上旬発売予定
予価7500円



根性指数				
	対戦根性度	★★★	スピード根性度	★★★★
	育成エディット根性度	★★★	テクニック根性度	★★★★★

動きの細かい選手が試合展開を盛り上げる

今年のJリーグファーストステージ開幕時のデータをもとに17クラブでの総当たり戦やトーナメント戦がプレイできるこのゲーム。特徴は試合中にボールを追う選手の動きが実物同様、細かく描かれていることや十字キーで5種類の作戦をいつでも指示できることなどがある。このほかにも試合中の視点を縦か横の2種類の画面から選んでプレイすることができる。

どっちの視点を選ぶ?

横の視点は試合展開を把握しやすく、縦の場合は奥行きのある試合が楽しめるのだ

選手の顔は実写取り込み。ボールを追っている選手の動きも細かく再現されていてスピード感あふれる試合ができる

ボタンの組み合わせで多種多様な操作が可能

選手の細かな動きは3Dスティックと各種ボタンの組み合わせでだすことができる。A、Bのボタンはシュートやパスではなく、ロング、ショートキックにわけられているのだ。このA、Bボタンと3Dスティックの組み合わせで、ボールの高さやディフェンス、オフェンス時によってそれぞれ異なるテクニックをだせる。

いろんなテクニックをだせる

タイミングとボールの高さが合えば簡単にだせる

Jリーグの選手が繰り出すような華麗なテクニックを再現しているのだ

試合中フォーメーションや作戦を細かく指示できる

選手のポジションやフォーメーション、守る位置など細かく指示がだせる。また十字キーの上下左右で攻撃、守備重視といった作戦も試合中に変更できるぞ。

十字キーで指示をだす

ポジションの位置が決められるほか、十字キーでは作戦の指示がだせる

スタジアムによって芝の速さが違う

用意されている各スタジアムには芝の長さが設定されていて、それによってボールの転がる速さが違っている。そのためライン際でのパスは、芝の速さを計算しておかないと必要以上に転がってしまったり、逆にパスをだした選手の手前でボールが止まってしまうといった場合もあるのだ。

等々力陸上競技場(遅い)

多少強く蹴ってもボールの転がり方が遅いので選手が追いつくことができる

国立霞ヶ丘競技場(速い)

ボールが速く転がるので、あまり強くパスをだすとラインからでてしまうぞ

©エーマックス株式会社

メーカーに直撃!! スポ根ゲーム最前線レポート

レーシング
レブ・リミット
セタ

発売日未定	価格未定
作り込み根性度	★★★★
爽快根性度	★★★★★

完成はもう少し先?

徹底的にリアルさを追求したこのレースゲームの開発状況は、現在約70%というところ。グラフィックやシステムの全体的な見直しを計っている最中で、完成には今しばらく時間が掛かりそうだ。

プロレス
バーチャル・プロレスリング64
アスミック

発売日未定	価格未定
作り込み根性度	★★★★
対戦根性度	★★★★★

選手と技を次々に追加

プロレスゲームとしてシリーズ中、最多の選手数と技の数になる予定のこの作品。あらゆるスタイルの選手を網羅すべく、膨大な技の動きを作成しているとのこと。全体の開発状況は約40%の状態。

野球
実況パワフルプロ野球5（仮称）
コナミ

発売日未定	価格未定
遊びやすさ根性度	★★★★★
対戦根性度	★★★★

データはどうなる?

人気プロ野球ゲームの続編が現在開発中であることが判明。詳細については未定だが、前作から加わった「サクセスモード」などのパワーアップが予想される。今年度のデータを搭載して発売か!?

サッカー
実況Jリーグ パーフェクトストライカー2（仮称）
コナミ

発売日未定	価格未定
爽快さ根性度	★★★★★
対戦根性度	★★★★

モードの追加もアリ!?

『実況ワールドサッカー3』の発売を控えて、早くも次のサッカーゲームを発表。前作との違いなどについて現在はまだ未定だが、続編ということで新しいモードが追加される可能性は十分にあるぞ。

バスケット
NBA（仮称）
コナミ

発売日未定	価格未定
作り込み根性度	★★★★★
斬新さ根性度	★★★

すでに開発は50%終了

前号のE3特集で紹介したバスケットゲームが、日本でも発売することが決定。NBA公認のタイトルとして選手が実名で登場、開発状況は50%ほどでグラフィックはほぼ完成済みとのことだ。

レーシング
バギーブギー（仮称）
任天堂

発売日未定	価格未定
遊びやすさ根性度	★★★★★
斬新さ根性度	★★★★

今はおもしろさを追求

海外のメーカーと組んで制作中のバギーレースゲーム。内容についての情報はつかめなかったが、今回紹介した任天堂ソフトのなかで一番開発が進んでいるとのことで、新情報も近々紹介できそうだ。

プロレス
新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～
ハドソン

発売日未定	価格未定
爽快根性度	★★★★★
対戦根性度	★★★★

登場レスラーが決定!

新日本プロレスに所属する選手が登場するプロレスゲーム。開発状況は60%程、すでに登録する選手の選定が終わり、動きが本物と同じになるように改良を重ねている最中ということだ。

ゴルフ
ゴルフ（仮称）
任天堂

発売日未定	価格未定
遊びやすさ根性度	★★★★★
対戦根性度	★★★

着々と開発は進行中

今まで一切の音沙汰が無かったこのタイトル。だが、水面下では着実に開発が進んでいることが判明! システムなど徐々に完成しつつあるということなので、近いうちに画面を公開できるかも!?

競馬
走れぼくの馬（仮称）
カルチャーブレーン

12月発売予定	6980円
遊びやすさ根性度	★★★
斬新さ根性度	★★★★★

現在、制作の真っ最中

新しく発表されたタイトルで、主に会話によって競走馬を育てていく、一風変わったシミュレーションゲーム。開発はすでに40%ほど進んでおり、システムやグラフィックなど鋭意制作中。

アイスホッケー
ウェイン・グレツキー 3Dホッケー
ゲームバンク

発売日未定	価格未定
爽快根性度	★★★
対戦根性度	★★★★★

苦労しながらの移植

NHLの選手が実名で登場するアイスホッケーゲームとして、海外で人気を博したこの作品。現在さまざまな契約や言語部分などで移植に四苦八苦している模様。今のところ'98年2月の発売を予定。

※スペック表のなかにある「作り込み根性度」「遊びやすさ根性度」「爽快根性度」「斬新さ根性度」「対戦根性度」は、それぞれどれだけ「作り込んでいるか」「遊びやすいか」「遊んで爽快か」「斬新な内容か」「対戦で楽しめるか」を表しており、それらを編集部独自の判断により星の数で表現しています。

新キャラクタや魔法システムの新情報を報告!!

追跡続報

魔法聖紀エルテイル（仮称）

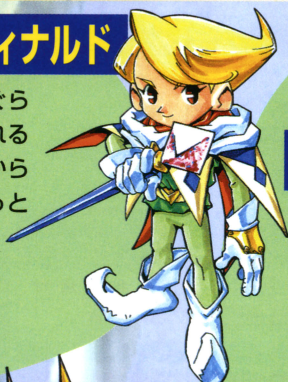
順調に開発が進められている『エルテイル』。登場キャラクタを始め、イマジニアから得た新情報についてとことん報告していくぞ！

N64	イマジニア	アクションRPG
		未定
	発売日未定	未定
		未定
	価格未定	未定

剣を持つ者、杖を持つ者 新キャラクタが続々と登場！

物語に登場するキャラクタが、新たに4人公開されたぞ！ 一人一人の詳しい素性は、まだ明かされていないが、ストーリーにかかわる重要人物たちであることは間違いなさそうだ。大人から子供まで、それぞれに個性的な出で立ちの4人。気になる彼らの正体について、その姿形から、一体何者なのかを探っていくぞ！

リオン・ディナルド



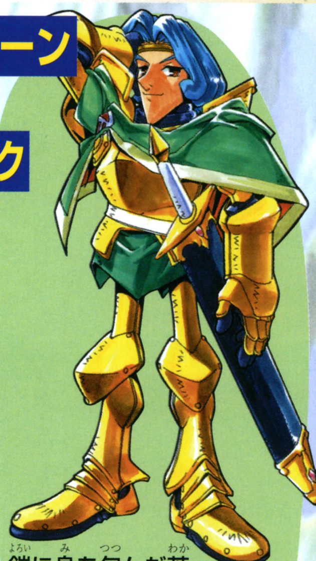
主人公と同じぐらいの年齢と思われる少年。その格好から察するに、ひょっとすると、一国の王子さまなのかもしれない。

シャノン・ストーク



大人の色気をが漂うお姉さまタイプの女性。動きやすそうな服装や腰の短剣が、盗賊を思わせる。

ドルレイ・リーン



鎧に身を包んだ若き戦士。腰の大剣が印象的だ。風貌からは傭兵にも見えるが、どこかの国の兵士なのかも…。

ラルヴァ



まがまがしい雰囲気を漂わせる男。ローブを身にまとい、強大な魔力を秘めていそうな杖を持つ。敵か、味方か…?!

細やかに描かれるキャラクタに期待



登場キャラクタはすべてポリゴンで描かれる。主人公1人を見ても、服装の細部まで表現されているのがわかる。ほかの登場人物の姿にも期待したい！

©Imagineer Co., Ltd.

4つの属性を組み合わせることで多彩な魔法攻撃が可能になる！

攻撃の中心となる魔法。魔法は火、風、水、土の4つの属性の精霊の力を借りて発動する。具体的には、Cボタンユニットの上下左右に対応した4つの属性を組み合わせる、コマンド入力で魔法を放つのだ。使える魔法は属性の組み合わせの数だけ存在。冒険を進めて成長していくと呼びかける精霊が増えて、扱える魔法が増えていくのだ。

炎よ、出でよ！



⇧火の属性単一の魔法「ファイヤーボール」



⇧土の精霊の力を借りる「ロック」の魔法

同属性の組み合わせでより強力な魔法に変化

同じ属性を組み合わせると、性質が同じで効果がパワーアップした魔法が放てる。例えば、Cボタンユニットの上を1回押すコマンドの魔法に対し、同じボタンを2回押す魔法は、もとの基本魔法のパワーアップバージョンになるというわけだ。

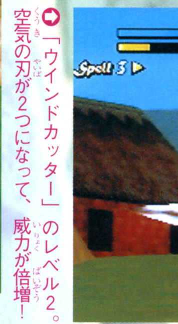
2つの炎が敵を追尾！



⇧火の属性魔法「ファイヤーボール」の基本形。ぐれんの炎が敵めがけて飛んでいく！



⇧「ファイヤーボール」のレベル2。2つの炎が飛び出し、敵に襲いかかるぞ！





⇨「ウインドカッター」のレベル2。空気の刃が2つになって、威力が倍増！



⇧空気の刃で敵をズタズタに切り裂く「ウインドカッター」。風の属性魔法だ！

異なる属性を使えば別の性質をもつ魔法に

異なる属性を組み合わせると、見た目も効果もまったく異なる魔法になる。さらに火の属性、土の属性という順番で組み合わせるときと、土、火の順番で組み合わせる場合では別の魔法になるのだ。4つの属性の組み合わせの数に、さらに順番による違いがあるとなると、使える魔法は膨大な数が存在することになる。

竜巻が現れて敵を襲う！



⇦風風土と入力すると…

⇧「サイクロン」発動!! 組み合わせる属性が多いほど強力な魔法になるぞ！

敵のHPを吸収！





⇦⇧土、火の順番で精霊に力を借りると、敵の体力を吸収する魔法が発動！

打撃力アップ！





⇦⇧同じ土と火でも、火、土の順番なら、杖の攻撃力をアップさせる効果に！

※画面はすべて開発中のものです。キャラクタや町などの名称はすべて仮称です。

世界観に基づく多種多様な景色 豪邸や海など、気になる場所も！

精霊が育む自然にあふれたセルトランド島。冒険の舞台となるこの島の様子を知る、新たな画面を入手したぞ。その中には立派な豪邸や、島国ならではの海も確認。ここでどんな冒険が待ち受けているのか楽しみだ！



⬆橋の先に海が広がる。あの海を越えていくとどこかの大陸にでもたどり着くのだろうか…

誰のお邸？





⬅⬆豪邸、それはお金持ちの家。家主は何か悪いことをしている人か？

フィールドをパイプに町やダンジョンが点在

セルトランド島の各地には町が存在している。冒険は、町から町までフィールドを歩いて進んでいき、物語の展開にしたがって、さまざまな場所にあるダンジョンを探検していく形になる模様。敵との戦闘はフィールドやダンジョンがメインだ。



⬆フィールドをひた走る主人公。向こうに見える扉の向こうに、町があるのかな？



➡フィールドを旅して町を訪れる。この町は盆地に形成されているのかな？

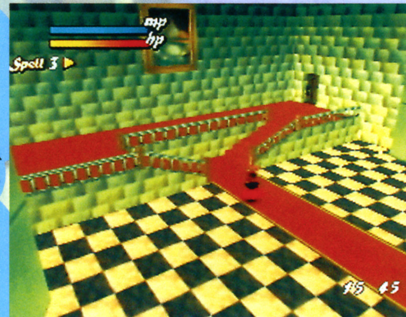
ダンジョンの構造は戦闘に影響する！

ダンジョンには洞くつや大きな建物の中など、いろいろなタイプが用意されている。内部の様子は、もちろんダンジョンごとに違うのだが、気になるのは構造。戦闘は、今いる場所がそのまま戦闘フィールドに利用される。つまり、広い場所なら動きやすいが、狭い場所や足場の悪い所では動きの制約が生まれるのだ。ダンジョン探検では、場所それぞれの緊張感が楽しめるにちがいない。



⬆ブルーに輝く神秘的な洞くつ。足もとがツルツルしているようだが大丈夫？

これだけ広ければ…



⬅ダンジョンの1つ、神殿の内部。広い部屋での戦闘なら、のびのび動けそうだ

各地に現れ出でる新モンスターたち！

セルトランド島の平和をおびやかす、新モンスターを公開！どんな攻撃をしかけてくるか、面構えから想像してみよう！

⬅スマートなネコちゃんのような敵。逃げ足が速そうだが…

➡とってもイヤな魔法を使ってきそう。顔つきも険険そうだ

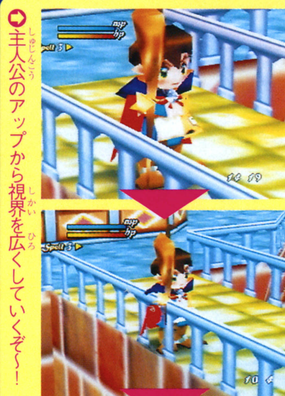
⬇蝶が巨大化したようなモンスター。羽根の模様に目が回る?!

⬆見るからにモンスターという印象。不気味な姿をしている

⬆猿顔（？）のモンスター。素早い動きに悩まされそうだ

幅の広い視界変更で景色もよく見えます！

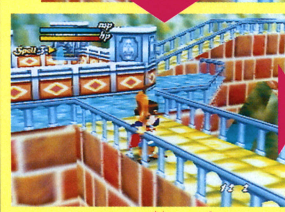
プレイ中はボタン操作で視点の切り替えができるようになる予定。とくに視界の拡大縮小は幅が広いようだ。近くのものを観察したり、周りの空間を把握するのに便利そうだ。



➡主人公のアップから視界を広くしていくぞ～！

⬆う～ん、だいぶ周りが見えてきた

こんな所だったのか！



⬅かなり広範囲が見られる

時間の概念が存在する世界 町での状況は時間とともに変化

このゲームには時間の概念がある。時間経過によって、辺りの明るさや状況が変化していくのだ。町に住む人たちは、この時間の流れに従って生活している。朝や夜などの時間帯によって、町の人一人一人の行動も変わってくるぞ。昼間は人でにぎわっている町も、夜はひっそりと…。特定の時間帯に起こるイベントもあるかもしれないぞ。

個性的な人々が数多く生活する

町に住む人々も、一人一人描かれているだけあって、みんなとっても個性的！　服装から顔立ちまで違っているぞ。エルテイルの世界には、そんな一度見たら忘れられないような人々がいっぱい登場するのだ。

夕闇迫る町並み





⬅⬆時間経過によって、辺りの明るさが朝、昼、夕方、夜と徐々に変化していくぞ

ねえ、モンスター退治ごっこしようよっ！



⬆モンスター退治ごっこか。みんな手に棒切れ持って…。はうっ！　囲まれてるう〜?!



⬆口もとのホクロまで表現されている。口もとが生意気？



⬅おだやかな表情のおばあちゃん。耳が遠くないことを祈りたい…。



⬆おじいちゃんはあくまでもおじいちゃんらしく、やさしげに主人公を見送るのであった

家探しは夜がチャンスか?!

町の人々が時間に従って生活しているとなれば、夜には皆が眠りにつくはず…。家探しをするのに、こんなにピッタリの状況はない?!　イケナイことだが、まあ悪を討つためにはいろいろ大変なのさ。寝静まる家にしのび込んで、足音をたてないように慎重に…。



⬆主人公ジャンジャック、10歳。職業（？）見習い精霊使い。彼は今、とっても忙しい…





⬅⬆しきりに頭をかいてるけど…。このおじさんは恥ずかしがり屋さんなのかな？



➡「ちょっと道をお尋ねしますが…。」ってなことができるのも昼間のうちかも



⬅お腹の出っ張ったおじさん。偉そうに見えるけど、別にいばっているわけじゃないのかも



⬆若くてきれいなお姉さん。声をかけるのが恥ずかしい？



⬅おそろいの服を着ている修道院の修行僧たち。今日も一日ご苦労さまです

バトルモード
新しく加わったチームバトルのシステムが判明

バトルモードに新しいシステムのゲーム、チームバトルがラインナップされた。従来のものと合わせ、2種類のゲームが楽しめるようになったので、対戦プレイにより深くハマれること請け合いだ。



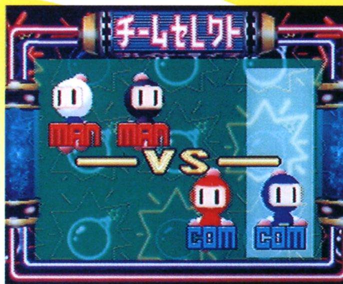
ちょうど赤い宝石が爆破されたところだ



相手の宝石は捨ててもムダ。爆破のみ

2チームに分かれて宝石の攻防戦だ

最大4体のボンバーマンを2対2や3対1の2チームに分け、協力しながら各チームの宝石を巡って戦う。1ラウンド取るとメダルが贈られ、その数で勝利チームを決定する。勝てば愉快なボンバーマンのダンスが楽しめるぞ！



腕に自信アリの人は1体でプレイしよう

1ラウンド、バトルに勝ち、メダルをゲット。とりあえずちょっとだけ喜びのポーズ!!

♪DANCIN' DANCIN'



メダルを相手より多く獲り勝利。もうたまらずに音楽にあわせ踊りだした

新しいバトル方式とボンバーマンが戦い抜くノーマルモードを徹底追求

モード別最新続報



ばくボンバーマン

新たに加わった、チームバトルとそのなかの宝石という要素にボンバーマンたちは大わらわ！　今回は、そんな様子とノーマルモードのしかけについてレポートするよ～。

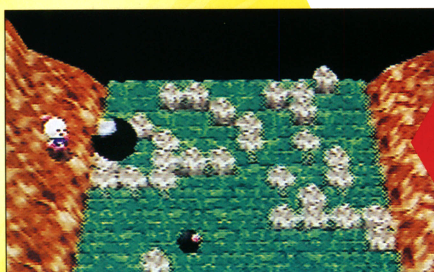
N64	ハドソン	アクション
		内部バックアップ（3）
	9月26日発売予定	コントローラパック（3）
		コントローラパック対応
	予価6980円	未定

©HUDSON SOFT

2つの手順を踏んで勝利メダルを獲得する

各チームは一定数の宝石を場外に貯め、爆破の度に補充する。先に相手チームの宝石を0個にした方が勝利だ。勝利をつかむには次の2つの手順を踏もう。まず、相手を妨害する。それにはボムや、ためボムを相手にぶつけ気絶させる方法を活用したい。そして、相手にスキができたところで宝石を爆破させ、チームを勝利に導く。

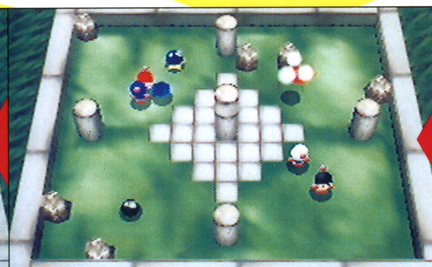
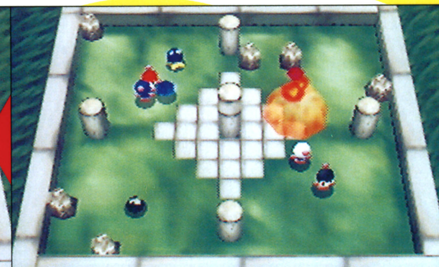
手順① 相手を妨害




普通のボムでもいいが、ここは威力のあるためボムを活用。ボムを光るまで大きくし、相手めがけ、ほれっ

手順② 爆破させる

勝利

着実に相手チームの赤い宝石を爆破する白ボン。ただしこの場合、自分のチームの宝石も相手に狙われそうな位置にあるので、黒ボンが移動させるべし

アイテム活用と防御でバトルに勝ち抜く

バトルで考えられる戦術はまずチームで協力し1体が宝石を持って移動して相手の攻撃を避け、もう1体が相手の宝石の攻撃に専念することだ。そして出現するアイテムを、持ち上げて相手にぶつけたり、入手してボムの性能を上げて活路を見いだすのだ。

宝石を守り抜く!!



サドンデスの隕石から免れた青い隕石



炎やドクロなどのアイテムが見える

カスタマイズしたボンバーでバトル

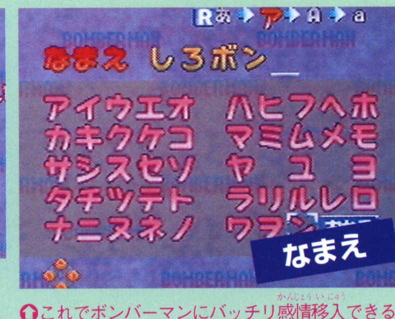
ノーマルモードの随所で入手できるカスタムパーツをボンバーマンにつけるとオリジナルボンバーマンが作れる。カスタムパーツをつけたボンバーマンは、バトルモードで活躍させられる。名前や体の各部位まで、組み合わせ次第では千種類以上のオリジナルボンバーマンを作れるのだ。

パーツで武器を装備してもそれで攻撃することはできない。単なるコスプレボンバー？





5種類以上の中から選べる。ほかにどんなパーツがあるか楽しみだね



これでボンバーマンにバッチリ感情移入できる



チームでお揃いにするとイイかもね！

カッコよく決まったかしら？



愉快なコスチュームにしてライバルの笑いを誘い勝ち抜くのも1つの手かも!?

ノーマルモード

行く手を阻むしかけはアクションを駆使して突破口を見つける

ノーマルモードの各ステージは謎解き要素が満載だ。途中、路が途切れていたり行き止まりになったりして、簡単にボンバーマンを進ませない構造になっている。ボンバーマンの動きとボムの特徴をからめ合わせた工夫が必要だ。

爆風を利用することで道を切り拓いていく

各ステージにあるしかけの多くはボムを爆発させることでクリアできる。ボムの特徴を生かしたり置く場所に工夫するのである。例えば、高い砲台や氷を爆破させることや、スイッチを押したりすることだ。そして、爆風を利用して橋を渡していくこともあるのだ。



⇨前が水場で立ちすくむボンバーマン



その1 砲台を破壊

⇧絶え間なくボンバーマンを攻撃してくる砲台。とてもボンバーマンの身長では届きそうもない程高い所にあるが、ボムを積み上げたボムタワーで爆破



その2 爆破でスイッチを押す

⇧前にあるいくつもの柱の上にスイッチのようなものがある。迷うけどあの柱に向けてボムを蹴ってみよう…すると階段が現れたのである

全5ステージの内容とボスキャラを解説

ボンバーマンが挑む5つのステージには個性あふれる中、大ボスキャラが待ち構えている。それぞれのキャラの特徴をそのステージの内容も含めて解説しよう。

ワールド1 グリーンガーデン
緑に囲まれた古代遺跡

緑の大地のなかにピラミッドが存在し、そこを中心に戦いが展開するステージ。最初のステージながら、全ステージのなかでも謎解きの難易度が高い。このステージでボンバーマンの基本的な操作や全ステージを通して応用が利くしかけのクリア方法が習得できる。



⇨緑のバリアの中には入れるのだろうか


大ボス ドラゴ

空を飛びながら、口から炎を吐き出したり、一撃離脱の戦法でボンバーマンを苦しめる

シリウスの謎に迫る

登場キャラのうち、特に気になるのがシリウス。ボムの使い方を教えてくれたり、大ボス戦ではアイテムを投げてくれる。そして中ボスとして戦う前後のセリフもなぜか温かい。今後もどこかで出現することがあるのだろうか?


中ボス シリウス

アルタイルの部下ではなく、ほかの中ボスとは一線を画した謎につつまれたキャラ

味方として助け…



⇧右も左もわからないボンバーマンを指南

敵として挑む



⇧敵というより、まるで師弟関係のようだ

ワールド2 ブルーリゾート
行く手を阻む川や滝

ボンバーマンは泳げないので、行く手を阻む川や滝をどう乗り切るかがポイントだ。橋を渡したり階段を出現させたり水門を開けたりして進路を切り拓いていこう。ボムの置き方を工夫し、スイッチを見つけたりするのである。アンコウのリバイアや残酷な性格のカペラがボンバーマンを待つ。


大ボス リバイア

水しぶきを飛び散らせて動き津波を起こす尾や威力のある長い触手を持つ。ボンバーマンが乗るイカダを徐々に破壊していく



⇧足場が狭い所で落ちないように注意


中ボス カペラ

中ボスの中で一番の残酷な性格を持つ女のボスだ。そんな彼女がどんな攻撃をしかけてくるか考えるとゾッとするね

その4 爆風で橋を渡す

単なるボムを爆発させてその爆風で橋を渡せるのかと思いきや、ためボムの勢いがないとダメなのである

その3 氷を爆破

キケン！ キケン！！ ナダレに ちゅうい!! ボムのおきすぎに、気をつけよう。

凍りついてて、全く読めない。

なにか新しい情報があるのかも。と近づいていくが、氷に覆われて読めない。ここは、1発ぶちかましてやりましょう。そうしたら、やっぱり…

スイッチを踏むことで水がひいていく!!

各ステージの数あるしかけの中でも、比較的簡単なのがスイッチである。例えば、左の写真のように水門を開けて、水をひかせることもできるのである。

階段が途中から水に浸かっている！

水門の近くにスイッチ発見。押してみよう

水門が開いた！　階段の下まで降りられるぞ

ワールド3 レッドマウンテン 灼熱地獄の活火山

今にも熱射病で気を失ってしまいそうな灼熱のステージだ。トロッコから攻撃する敵や床のトラップ、落ちてくる溶岩など危険がいっぱい。待ち構えるボスキャラはいずれもパワーファイターだ。

大ボス スプリガン
メガトンパワーでパンチやラリアットをかまし、ビームやバルカンで遠距離攻撃もする

中ボス ハウト
中ボスの中で一番のパワー誇る。力まかせの攻撃だけなので攻略しやすそうだ

トラップだらけのステージなので慎重かつ迅速に

ワールド4 ホワイトアイス あたり一面銀世界

前のステージとはうって変わって雪や氷の世界だ。氷で足場が不安定なうえ、吹雪や雪崩が襲ってくる。また、氷で覆われた看板が見られなかったりもする。大グモのリッパーや戦いを生きがいとするレグルスがボスとして登場。

中ボス レグルス
戦うことが生きがいの熱血漢だが、バトルに負けると逃げ出すというズルイところも…

下からの視点にスカートでなくてよかった？

大ボス リッパー
両腕の巨大で鋭いカマでボンバーマンを切り裂こうとする。また、子グモを産み落としながらそれを武器にする。壁づたいにも移動してくるぞ

ワールド5 ブラックシティ 近未来都市

ほかの4ステージの自然を舞台にした世界と趣向が違い、機械じかけで、そこに謎解き要素が含まれている。敵もロボットのようなものばかりだ。そしていよいよ最後にはラスボスのアルタイルとの決戦が控えている。

中ボス アブソリュート
移動スピードが速く、攻撃する間もなく、翻弄させられそうだ。マシンガンやミサイルで攻撃してくる

大ボス アルタイル
ボンバー星を狙う野望をもつ男。ベガをパートナーとして引き連れボンバーマンに挑む

機械の動きに巻き込まれないようにね

震撼速報

SDとリアルキャラの龍戦士たちの激闘が繰り広げられる!!



飛龍の拳ツイン
ひりゅうのけん

N64	カルチャーブレーン	格闘
	10月中旬発売予定	コントローラパック(1)
	予価7800円	振動パック対応

SDキャラでの格闘とリアルキャラでの格闘の2モードが選べる『飛龍の拳ツイン』がついにお目見え!! まずは2モードに共通した魅力の一つである秘奥義についてお伝えするとしよう!

秘奥義とは、一撃必殺の威力を秘めた強力な技。画面上の秘奥義メーターを満タンにすることで使用できる。秘奥義メーターは相手の攻撃を防御することで少しずつ溜まり、さらにスーパーテクニックやスーパーディフェンスを決めると一気に溜めることができる。

一撃必殺の秘奥義

SDとリアル共通の究極の技を決めろ!!

⬇➡SDモードでは秘奥義メーターをストックして、いつでも秘奥義を使用できる





秘奥義メーター

華麗な3つのテクを使い秘奥義メーターの値を上げろ

スーパーテクニックとは相手の攻撃を避けつつ攻撃を与える技。同様に、相手の攻撃を受け止めて反撃するスーパーディフェンス、相手の攻撃を受け止めて体勢を崩すスーパーディフェンスさばきがある。この3つの技を決めるには相手の攻撃を読むことが必要だ。

スーパーテクニック



⬆相手の攻撃を避けると同時に攻撃を行うカウンター技。タイミング重視

スーパーディフェンスさばき



⬆相手の攻撃を受け流す。体勢を崩した相手にすかさず連続技をたたき込め!

スーパーディフェンス



⬆相手の攻撃を受け止めて攻撃する。攻撃されずに受け身動作をとると隙となる

大逆転を可能とする各キャラの秘奥義を紹介

威力もさることながら見た目もハデで気分爽快な秘奥義。その中からピックアップした、SDモードの夕華とワイラー、リアルモードの龍飛の秘奥義を見てくれ!

飛龍の拳

⬇空高く上昇し相手に向かって回し蹴りを放つ。シリーズおなじみの技だ



Sサウザンド



⬆相手に連続蹴りを与え、足から闘気を発射して相手を吹っ飛ばす豪快な技

飛泉

⬇自分の周りに桜の花びらのような闘気をまとい舞を踊る。触れると大ダメージ



©カルチャーブレーン ※画面は全て開発中のものです

SDモード

かわいいキャラたちが繰り広げるバトル 簡単操作で誰にでも楽しめるぞ

かわいいキャラに加え、カッコいい技が数多く用意されている。振動パックからはキャラの衝撃が伝わってくるぞ。簡単な操作で連続技や必殺技を繰り出せるので、格闘ゲーム初心者でも楽しめる。

表情豊かなキャラ


⇧喜ぶ表情や痛がる表情はSDならでは。キャラにグッと愛着がわくぞ

アイテムを入手してパワーアップ

1人用のサーキットモードで、ある条件を満たすとアイテムを入手できる。アイテムを入手することでキャラの能力を上げたり、新たな技が使えるようになる。

⇩入手アイテムは150種類にも及ぶ。コントローラパックで友達と交換できる


SDキャラクタ8人が集結

龍飛

正義感の強い拳法家。旋風脚や2段蹴りの二起脚といった足技を主体とするキャラ

ハヤト

武芸百般に通じる格闘家。華麗な動きで、連続した掌打や上昇する突きを繰り出す

ワイラー

ボディーブローやローリングソバットといった破壊力ある技を使うパワーキャラ

ランディ

威力の高い投げ技を多く持つプロレスラー。タックルで相手をひるませて投げにかかる

昇龍

サマーソルトやムーンサルトプレスといった身軽な体を利用した技を使うキャラ

夕華

合気柔術の使い手で、気を操って離れた間合いから敵を投げ飛ばすことができる

スザク

突きと飛び蹴りを主体とする悪の拳法家。打撃技、投げ技とも数多く持つ万能キャラ

ロボの花

ロボットの横綱。突っ張りや上手投げなどの技に加えて、ロケットパンチも放てる

リアルモード

空中コンボや軸移動などの要素が満載 リアルキャラで攻防の駆け引きを味わえ

8頭身のリアルキャラによる動きと振動パックによる衝撃で、よりいっそう緊迫感が味わえるものとなっている。SDモードよりも緻密な各キャラの固有技や連続技で、格闘ゲームマニアも堪能できる内容となっているぞ!

迫力のバトルが展開



⇧この躍動感を読者に伝えたい!

段位認定モードで自分の腕前を試せる

リアルモードには、アイテムがないかわりに段位認定モードが用意されている。プレイヤーの闘い方により、10級から10段までの20段階で腕前を評価してくれるぞ。



⇧いろいろな技を決めれば評価が上がるぞ

リアルキャラクタ8人の勇姿

龍飛

威力ある蹴り技を主体に、連続したパンチとキックを繰り出す。当て身も会得している

ハヤト

連続する掌打や浴びせ蹴りなどを持つ。当て身からは連続した関節技を決められる

ミンミン

数多くの連続技を持つ女性の拳法家。縦に横にと流れるような回転蹴りを放っていく

RAIMA

飛び上がって上空から奇襲する技や、手から発する光弾で攻撃するトリッキーなキャラ

昇龍

威力あるドロップキックや投げ技で敵を攻撃する。地上と上空の2つの飛び道具を持つ

元涯

龍飛の師匠で技も似ている。スピードはないが、旋風脚などの威力ある蹴りを放つ

ケイト

サマーソルトやニーキックなどの素早い足技を主体とする。空中コンボがしやすいキャラ

レッドファルコン

強襲する飛び蹴りやローリングソバットで敵を吹き飛ばす、一撃の威力が高いキャラ

熱血!! 最新情報

対戦システムとロボットたちの格闘シーンをトクと御覧あれ

スーパーロボットスピリッツ

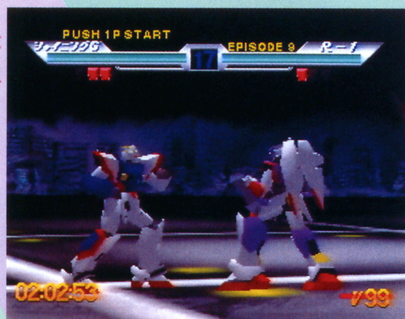
N64	バンプレスト	アクション
	12月発売予定	未定
	価格未定	未定
		未定
		未定

スーパーロボット特有のパワフルなアクションをあらゆる面から再現

格闘ゲームとして開発が進むこのゲーム。だが、既存の格闘ゲームを踏襲するだけではない。スーパーロボットならではの、敵と激しくぶつかり合い、戦う迫力が伝わるような工夫がみられる。

ロボットらしさを出す格闘システムを採用

一見普通の格闘ゲームと変わらない画面だが、HPゲージの下の細いゲージに注目。このゲージはパイロットの気力を表し、攻撃を受ける度に増加する。ゲージが満タンになったら必殺技が出せるのだ。まさに気力が最高潮に達した時に必殺技を繰り出すスーパーロボットならではのシステムだ。

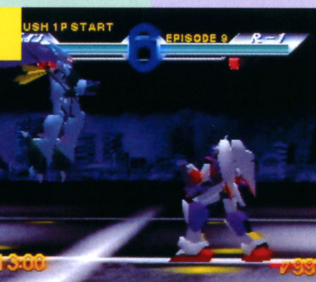


⇨普通の格闘ゲームのようだが…

地上から空中に及ぶフィールドでバトル

対戦は各ロボットの動きに合わせ、地上から空中にまで及ぶ。各ロボットの得意な空間で戦おう。たとえ、地上と空中にロボットが分かれても2体のロボットが把握できる視点でプレイできるのだ。





⇧ダンバインが素早くジャンプ！　そして次の瞬間さらに高く！　R－1が小さく見えるね

⇩バトルの背景は街や荒野、湖まで多彩だ



技を繰り出す時の気分を盛り上げる演出

スーパーロボットの見せ場といえば、必殺技。その演出もぬかりない。声優の絶叫、カットインシステムによるパイロットの顔の挿入などで盛り上げる。左のカットイン画面はPS版『新スーパーロボット大戦』での映像だが、これ以上の迫力を期待しよう。



⇦⇨ここでカットインシステムにより顔の映像が挿入される。そして投げ技へ！　う～ん、しびれちゃうねぇ





⇧攻撃を受けると、いよいよ必殺技へ!!

©葦プロ／創通エージェンシー／サンライズ／テレビ朝日／東映／BANPRESTO

スーパーロボットスピリッツ

ロボットそれぞれの動きが生かされた格闘が展開される

登場ロボットは、原作にある必殺技以外にも、通常の格闘戦における技が設定され、それを展開させていく。その技はそれぞれのロボットの構造を考えた、リアリティのある動きになっている。

聖戦士 ダンバイン
ダンバイン

登場キャラ中、最小の機体で最速の移動スピードだ。オーラソードでリーチの短さを補い、素早い動きで地上から空中に移動。得意の空中戦にもちこんで、オーラ斬りでトドメを刺そう。



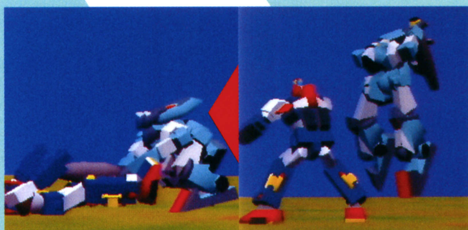


↑ジャンプしてすぐさま相手の肩につかみかかった！

↑回転しながら投げる！ 何と華麗な 素早さゆえになせる技だ

戦闘メカ ザブングル
ウォーカーギャリア

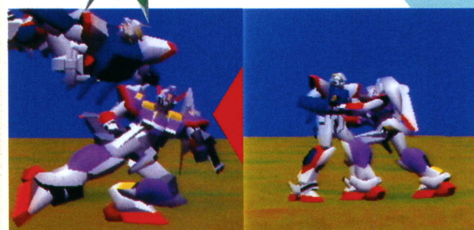
投げ技を得意とする。ブーメラン・イディオムは飛行ロボットを叩き落とし、装備ミサイルで射撃も可能。強力なバズーカは打撃用としても使うことができる。



↑勢いよくふりかぶりながら飛び上がった！ かたや、何もせずオロオロするボルテス…そして、打撃武器にも使える最強のバズーカで叩きのめした！！

超機大戦 SRX
R-1

格闘戦、射撃戦のいずれもそつなくこなす機体。接近戦では、回転して相手を足払いする技を発揮したり、GTリボルバーをトンファーとしても活用できる。



↑あの、シャイニングガンダムにつかみかかり…うまくふところに入ることができた。そして、回転して足払いだ！ やったぜ、リュウセイ

機動武闘伝 Gガンダム
シャイニングガンダム

格闘家ドモンが操るだけあり、まさしく格闘ゲームにピッタリの機体と言えよう。打撃戦を得意とし、必殺技のシャイニングフィンガーはゲーム中でもトップクラスの攻撃力だ。

とうりゃあぁ〜

↓背後からエルボーをかます!!



↑まず、相手をとらえ、グッと引き寄せてから前に送る。素早さを誇るダンバインを翻弄するシャイニングガンダムの敏捷性だって、かなりのものなのだ!!

超獣機神 ダンクーガ
ダンクーガ

機体の動きは少々遅いが、それは装甲の厚さでカバー。パワーあふれる投げ技や肉弾戦などの接近戦を得意とするが、断空砲などを用いた遠距離戦もこなせる。プレイヤーによって、使われ方が分かれるであろう。

野性パワーサク裂





↑容赦なく叩きつけた

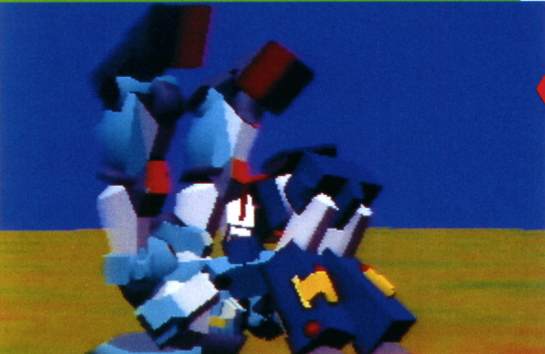


⇔相手をつかんで、何と、片腕で持ち上げた!! さすが、ダンクーガならではの強力なパワー

超電磁マシーン ボルテスV
ボルテスV

手足の長さを生かして、回し蹴りをしたり、接近した相手を素早くとらえて投げたりと、比較的攻撃がかけやすい機体である。また、搭載数の多さを誇る、武器を用いた攻撃も得意である。

5人の心をひとつにして…

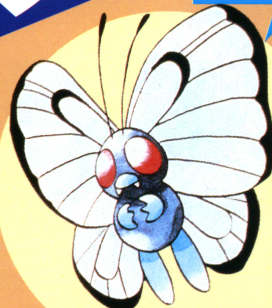




⇔ウォーカーギャリアの片腕をつかんで、腰に乗せた。そして、背負い投げ!! ボルテスはこのほか、回し蹴りなど喧嘩的な攻撃も得意とするぞ

スペシャル トランセル種市のポケモンリーグ!!

今回はページ数が更に増加。夏休みポケモン大会の模様を詳しく紹介するよ。



ポケモンナンバー12



最新ポケモンリーグ事情
スタジオを飛び出して地方ロケを敢行！腕自慢たちが集結

暑い日が続き、かき氷やアイスがおいしいこの季節。なんとあの「ポケモンリーグ」が、「夏休みポケモン大会」と題して大阪、九州、北海道の３ヵ所を回り収録をしてきたのだ。この模様はすでに放送されているので、見てくれた読者もきっと多いはず。また各大会ともかなり元気なポケモントレーナーたちが集まり、ポケモンバトルの腕前や知識を競いあっていた。今回は各地の大会のダイジェストと、優勝チームのバトルでの戦い方、ポケモンの使い方などを中心に紹介していくぞ。

3つの険しい難問がトレーナーを苦しめる

この「夏休みポケモン大会」ではポケモンが強いだけでは勝ち残ることはできない。ポケモンに関する豊富な知識も必要になってくるのだ。大きく3つの関門が用意されており、それぞれの問題をクリアしつつ、最後のポケモンバトルに勝ち残ったチーム（2人1組）だけが優勝できるのだ。



⇧たくさんの子供たちに見守られながら、ナンバー1が決まるのだ

8人へ



⇧カルトな問題ばかりが出題される。ここで残ることができるのは4チームだけだ

20人へ



⇧○と×にきれいに分かれたぞ。いったい正解はどっちなんでしょう？　ドキドキ

ポケモン○×クイズ

このクイズでは50組のチームが10組にまでしぼられてしまう。問題はすべてポケモンに関するもので、その難易度はかなり高めだった。最初のうちはスラスラ答えられても、問題が後半になってくると、難しくて時間ギリギリまで迷う子もたくさんいたぞ。

どっちを選ぶかな？





⇧⇧問題を読んでからいっせいに動き出す子供たち。考える時間はそんなに長くはないぞ！

出題された問題をチョット紹介

Q1．ポケモンの名前を変えることができる「うらない屋さん」がいる場所はタマムシシティである。○か×か？
Q2．サファリゾーンの園長さんに「きんのいれば」を渡すことでもらえるアイテムは「わざマシン4」である。○か×か？
Q3．エスパータイプの技で「ねんりき」というものがありますが、その追加効果は「マヒさせる」である。○か×か？
Q4．ニビシティから行くことができる道路は「2ばんどうろ」と「3ばんどうろ」である。○か×か？

←答えはP48

ポケモンカルトクイズ

ここで準決勝に進出できる4組を決定してしまう。しかしその問題の難易度はトップクラスの難しさ。しかもフリップへの書き問題のため、誤字脱字は許されないという非常に過酷な条件だったぞ。

出題された問題をチョット紹介

Q1．〈SHOP〉と表示された看板のでているお店の正式な名前はなんでしょう？
Q2．モンスターボールを2つ、いいキズぐすりと、リーフの石を1つずつ買いました。全部でいくら？
Q3．サントアンヌ号の中で出てくる女の子の、好きなケーキの種類はなんでしょう？
Q4．通信で進化しないポケモンは全部で何匹いる？（もちろんミュウも含まれています）

←答えはP48

ポケモンバトル

これはいつも番組でおなじみの「ポケモンリーグ」の出張版。準決勝、そして決勝と2試合勝ったチームが優勝となる。各地とも白熱した戦いが繰り広げられ、思わずオレも熱くなってしまった。



⇨スタジオとは雰囲気がかなり違う

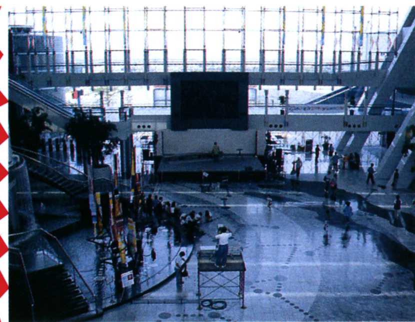
64マリオスタジアムにてON AIR!!

「ポケモンリーグ」はテレビ東京系列「64マリオスタジアム」にて絶賛放送中。毎週木曜日の夕方6時30分から（一部地域によって放送日が異なる場合があるので注意）。64最新情報にも注目!!

© Nintendo／creatures inc.／GAME FREAK inc.

大阪大会
浪速の熱血親子がバトルで大活躍

大阪大会の会場はWTCコスモタワー内の特別ステージ。用意されたカルトなクイズ問題は次々と答えられてしまい、非常にレベルの高い大会となった。その中で勝ち上がって優勝したのは「1＋1＝2」チーム。ナント親子で参加してくれたチームで、決勝のバトルではポケモン交換作戦がうまく決まり勝利をもぎ取ったのだ。


←ビルの中が巨大なホールになっている

とてもキレイな会場


↑出場する子供たちの受け付け風景です

使用したポケモン

ケンタロス	スターミー	ゲンガー
陰のエースだったケンタロス。打たれ強いので相手のHPを確実に削っていた。	このスターミーは出たり引っ込んだりと、大忙し。引っ込め作戦は結果的には大成功。	とりあえず、様子見という感じで出してきたゲンガー。コイツ次第で作戦変更も可能。

ニッコリして記念撮影!!




←→白熱したポケモンバトルを制したのはナント親子チーム。優勝賞品を手に、とてもうれしそうですね


↑いつもおなじみのピカチュウちゃんと、夏休み大会ゲスト参加のニョロゾくん

九州大会
照りつける太陽の中もうダウン寸前!?

会場は海の中道海浜公園。晴天に恵まれたはいいが気温が高く、暑さとの戦いでもあった。そんな中、大会を制したのが「SKT」チームだ。ゲンガーの「さいみんじゅつ」から「ゆめくい」への必勝パターンを使って、HPを少しずつ回復しながらチャンスをうかがい、攻撃していくという慎重な戦い方で優勝をものにした。


↑収録に協力してくださったサンシャインレディの皆さんです。オレのタイプは…

↓この大会に集まってくれた子供たちだ。おしくも勝負に敗れてしまった子供たちも応援して番組を盛り上げる


会場は大盛り上がり！


↑ものすごく暑い日だったのに、出演者の方々はみんな笑顔。やっぱりプロの方々は違います。オレも見習うぞ


↑優勝チームに本誌を渡しての撮影

あまりの暑さに日傘が登場!!

↓日傘をさしながらの対戦。野外ならではだね



使用したポケモン

スターミー	ゲンガー	サンダー
「10まんボルト」を覚えさせていたスターミー。相手にスターミーがいたので作戦的中。	かなり消極的なゲンガーで危なくなると引っ込んでいた。だがサイコキネシスは強力。	攻撃力の高さにものを言わせて、電気攻撃をガンガンしかけていたのが印象的だった。

北海道大会
台風が接近中？のどかな牧場で対決

地方大会最後の会場は、いかにも北海道らしいハイジ牧場。ナンバー1に輝いたのは兄弟で出場してくれた「カビゴン」チーム。とにかくクールなチームで、バトルでは完勝。相手を確実に眠らせてから攻撃する作戦を使っていた。

↓優勝チームに感想を聞いてます。しかしクールなのか、シャイなのか。あまり多くは語らず




↑フリップを大きく上に掲げてのショット。自分の書いた答えに自信はあるのかな？

使用したポケモン

ゲンガー	ルージュラ	スリーパー
王道の「さいみんじゅつ」からの「ゆめくい」攻撃で、相手チームはタジタジだった。	ほとんど活躍の場がなかったルージュラ。もちろん名前は「まさこ」だったぞ。	ほとんどコイツ1匹で勝った。また「さいみんじゅつ」が恐ろしいほどによく命中。

おハガキ募集 トランセル種市への質問やファンレターなどは〒105　東京都港区東新橋1-1-16　TIM　ファミマガ64編集部　「ポケモンリーグ」係まで。君の住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに記入しよう。

今月のトランセル拡大版

トランセル種市
収録地で大はしゃぎ
珍道中旅日記!!

毎回収録の裏話や、身の周りの出来事を載せている「今月のトランセル…」のコーナーだが、今回は1Pの拡大版でお届けするぞ。全国3カ所を3日間でまわってしまうというハードスケジュールの中、夏真っ盛りということでとりあえず日焼けをしておきました（Tシャツ焼けだけど）。その跡がカッコ悪いのなんのって。早く海に行ってちゃんと焼かないと…。

トランセル、夏を満喫



ハイジ牧場の入口で記念撮影をするトランセル。本当に仕事で来たのか、と疑いたくなる顔だ



⬇海の中道海浜公園内にある遊園地で遊んでしまいました。暑さが吹き飛ぶくらい楽しかったぞ

7月20日 1日に2都市を回る強行スケジュール

最初の収録地は大阪。この日の起床時間は、ナント朝の4時。早くもブルーモードに突入してしまった。しかし会場に着いたらビックリ！　とにかく大阪の子供たちは元気がイイ。そのパワーに影響されてか気分も絶好調になった。出演者の方々は3カ所とも御一緒のホンジャマカの石塚さんと、今回のゲストのオセロさん。オセロさんは2人ともきれいでした。無事に収録が終わったはいいが、ナントその日のうちに福岡入り。とんでもないスケジュールだ。


⬆ホントに大阪の子供たちって元気だね。言葉も関西弁だし（当たり前か）

オセロさんありがとう


➡美人にかこまれてオレも幸せです！

7月21日 福岡では大人気？ 会場でサイン攻め

今日の収録では、コメントがうまく言えず大失敗。今回のゲストのX-GUNさんにも突っこまれました。そのまま収録が終わり、最悪に気落ちして帰ろうとしたらナント、数十人の子供たちがサインを求めて自分のまわりに集まってきた。メチャクチャうれしくて涙が出そうになった（実話）。


⬆暑さでグロッキーのトランセル。このときに攻撃をしかければ「こうかばつぐん」で決まってしまいそうだ


⬇こんなにサインを書いたのはもちろん生まれて初めて。落ち込んでた後だったからとてもうれしかったよ

トランセルも一緒に「バッツグーン!!」



⬆実は大ファンだったので一緒に撮ってくれて感激でした。ありがとうございました

7月27日 トランセルの天敵出現 その名も「ニワトリ」

今日の収録は北海道のハイジ牧場。さまざまな動物がいてかわいかったが、最も恐れていたことが起こった。オレが地球上で一番嫌いな動物「ニワトリ」（鳥肉もまったくダメ）がこの牧場にはいたのだ。そのニワトリ小屋の前を通るとき、悲鳴をあげて猛ダッシュで走り抜けたのは言うまでもない。


⬆本当に大嫌い。この世から消えてくれ！

おつかれさまでした！


⬅⬆今回のゲストのあさりどさん（写真左）、そして3カ所とも一緒だった石塚さん（写真上）です

番外編 今月のおすすめ「サンダース」

イーブイに雷の石を使うことで進化するかみなりポケモン。見た目のカワイさと違いこの犬なかなか使える。まずすばやさのパラメータが非常に高い。ポケモンリーグではすばやさが命だからね！　またかくとうタイプの技や、むしタイプの技も覚えてしまうおもしろさも備えている。電気攻撃はスペシャリスト。



ボクを甘く見ると後悔するワン!!

サンダース:L25	
HP: 74/ 74	
じょうたい/ふつう	
No.135	
こうげき 44	タイプ1/でんき
ぼうぎょ 38	
すばやさ 71	IDNo/ 39476
とくしゅ 63	おや/ マスミ

➡イーブイから進化するポケモンの中で、一番おすすめのワンちゃんだ

クイズの答え

○×クイズ。Q1、×（シオンタウン）。Q2、×（もらえるアイテムは、わざマシン30の「かいりき」）。Q3、×（混乱させる）。Q4、○。　カルトクイズ。Q1、フレンドリィショップ。Q2、3200円。Q3、ミルフィーユ。Q4、147匹。



GAME BOY

ポケットの中のワンダーランド!

あの絶滅したはずの恐竜たちが今、
キミのゲームボーイでよみがえる…。



8月22日発売予定
定価 4,800円（税別）

©DIGITAL KIDS

ライオン×クジラ=？どんな動物ができるのか、
それは誰にもわからない…。



あにまるぶりーだー

9月 発売予定
定価 4,800円（税別）

新しいライバルがやって来た。
あの熱い戦いが再びゲームボーイで始まる…。



9月 発売予定
定価 4,800円（税別）

©J・WING

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。



株式会社J・ウィング

〒115 東京都北区赤羽1-60-1 グランデール202

NINTENDO64

グングン育ててビリビリ闘え!!

N64初の格闘ゲーム登場！

飛龍の拳ツイン

一本のソフトに２つの格闘ゲームが入った！

自由自在に操れる
3Dスティック対応

アイテム交換もできちゃう！
コントローラパック対応

N64格闘ゲーム初！
振動パック対応

リアルモード

自分の実力がわかる
段位認定システム搭載！

実力だけが勝負の本格派リアルモードは、闘うたびにキミの腕前をバッチリ評価。「真の実力者」と認められた者だけに与えられる十段の称号が欲しければ、巧みな捌き、華麗な見切り、攻守逆転のＳＤやＳＴなど多彩なテクニックを使いこなして激戦を制覇しろ！





SDモード

お宝を集めて
キャラクターを育成せよ！

愉快なコミカルバトルが展開するＳＤモードのお楽しみは、何といっても「アイテムコレクション」。攻撃力ＵＰ、スピードＵＰ、防御力ＵＰ、そして追加秘奥義などなど使えばどんどんパワーアップするいろんなアイテムを装備させてキミだけの最強ファイターを作ろう！





カルチャーブレーンより今秋発売予定　乞うご期待！

およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

● 画面写真、ロゴ、イラストは開発中のものです。　● ウラ技に関するお問い合わせにはお答えできません。

株式会社カルチャーブレーン

〒130 東京都墨田区太平2-5-7　おもしろ情報局 03(3829)0866

ハードレベル攻略

MISSION6までの任務達成方法を完全解説する!!

007 ゴールデンアイ GOLDENEYE

基本動作、テクニック、実戦攻略と3段階に分けて『ゴールデンアイ』を攻略する！　これを読んでプレイに役立ててくれ!!

N64	任天堂	アクション
	8月23日発売予定	内部バックアップ（4）
	予価6800円	振動パック対応

STEP 1 基本動作

任務遂行にあたる前に操作方法を覚えよう

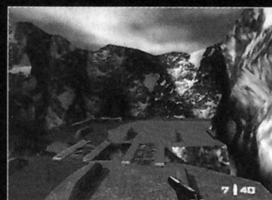
いよいよ発売が迫った『ゴールデンアイ』。みんなをクリアへ導くためにこれから攻略を行っていく。実戦攻略に移る前に、まずはボンドの操作方法を覚えなければならない。多数ある操作方法を覚えておかないと、ボンドの任務を完了させることはできないぞ。

下にコントローラでの操作方法を表記してある。覚えるまで何度も見直して、いつでも素早く正確に実行できるようにしておこう。これを覚えたら次ページのテクニックへと移るのだ。

何事も基本が大切



⇨プレイヤーの分身であるボンドを動かし、任務完了へと導くのだ



リロード（Bボタン）

現在使用している武器の弾を補充する。その際、わずかにスキが生じる



武器交換（Aボタン）

複数の武器を持っている場合、Aボタンで手にしている武器を交換する



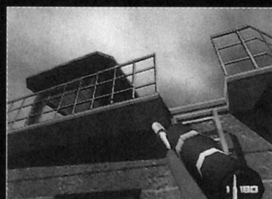
攻撃（Zトリガー）

現在装備している武器で攻撃。ある程度なら敵を自動にとらえてくれる



移動（3Dスティック）

3Dスティックを上下に倒すと移動、左右に倒すと向きを変える



視点変更（Cボタン上下）

Cボタンの上、下で上下を見渡せる。その後、視点は固定される



扉の開閉（Bボタン）

扉の前でBボタンを押すと開閉ができる。スイッチ操作も行える



横移動（Cボタン左右）

向きを変えずに左右へ移動。3Dスティックと合わせれば斜め移動も可能



照準（Rボタン）

Rボタンを押しながら3Dスティックで照準を動かし、敵を狙い撃つ

STEP2へ移行せよ



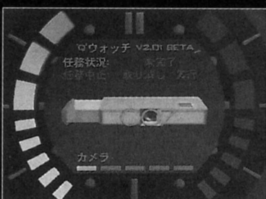
上体そらし（Rトリガー＋Cボタン左右）

立ち止まったまま上半身だけ左右に動かす。敵の弾をかわすときに使用



しゃがむ（Rトリガー＋Cボタン下）

しゃがみに移行する。そのまま移動を行える。Rトリガーで立ち上がる





腕時計（スタートボタン）

ボンドが腕時計をのぞき込む。ここで現在の体力や持っているアイテムの確認＆装備、任務遂行前に表示される必須任務などの情報を確認できる

©Nintendo／Rare. Game by Rare.／Danjaq, LLC & U. A. C. All Rights Reserved.／Eon Productions Ltd. & Mac B. Inc. James Bond Theme by Monty Norman. Used by Permission of EMI Unart Catalog Inc.

STEP2 テクニック

敵の攻撃から身を守る技術&知識を伝授

不利な状況を作らないためには素早く状況判断を行って実行すること。そのためには基本動作を活用した技術と知識を身に付ける必要がある。ここで必要となる技術と知識を覚えておこう。

敵が銃を放すまで攻撃を加えろ

敵に攻撃を加えたら、敵が銃を放したかどうかを確認する。敵が銃を放すことが「倒した」という証拠だ。これを確認しないと体勢を立て直した敵に撃ち返されてしまい、余計なダメージを受けてしまうことになる。確実に致命傷を負わせてから先に進むのだ。



敵が倒れるのを確認

⇧敵が倒れなかった場合は、しばらくもだえた後にいきなり撃ってくるぞ

場所と状況を考えて武器を使い分けろ

敵は銃声に反応してプレイヤーに向かってくる。そのため、屋内ではサイレンサーをメインとして使用し、周りの敵に気付かれないように狙撃していく必要がある。逆に屋外では、スナイパーなどで遠距離から狙撃して、こちらが発見される前に敵を倒してしまえ。



⇧サイレンサー以外の武器を使うと、すぐに敵に発見されてイヤな気分になる

スナイパーで

使い分けが重要

サイレンサーで



⇧遠くから狙い撃ちされてしまう敵に同情する

照準を合わせて敵の急所を狙え

銃の弾数は限られている。それに加えて、むやみに銃を乱射すると発砲音で敵に発見されてしまうおそれがある。敵を狙い撃つ余裕があるときは、頭を狙って1発で倒してしまおう。

⇩照準は常に揺れているため、狙い撃つためには経験が必要だ



通路の曲がり角では横移動を行え

通路の曲がり角の先には敵が潜んでいる場合がある。そのまま進んでしまうと、方向転換をしている間に敵に撃たれてしまう。曲がり角では、横移動を使用して方向転換のスキをなくし、敵をすぐさま撃てるようにしておこう。



⇧この先に敵が潜んでいるが、死角になって見えない。横移動で行け

障害物を利用して敵の攻撃を防げ

敵が多くいる場所では狙い撃ちにされて大ダメージを受けてしまう。そういう場所では障害物の陰に隠れ、敵の弾を防ぎながらスキを見て1人ずつ攻撃するのだ。



⇧障害物のすき間から敵を狙い撃ち。ダメージを受けずにすむぞ

建造物はむやみに破壊するべからず

建造物を破壊してしまい、それが扉を開けるためのシステムだったりすると先に進めなくなる。こうなると任務失敗なので、こんなことにならないように、むやみな破壊活動はひかえるように。



⇧破壊活動は楽しいが、ミスを犯してしまうとスパイとしては失格だぞ

任務失敗を招くぞ

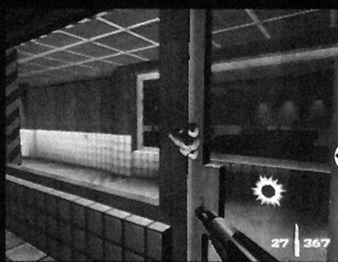
残弾を確認し安全にリロードを行え

弾が切れたらリロードを行わなければならない。しかし、敵がいる場所でリロードを行うとそのスキに敵に攻撃される。残弾を確認して、残り少なくなったら安全な場所に逃げてリロードを行おう。

残弾が少なくなったら…



⇧そろそろ弾が切れそうだ



⇧敵がいない場所まで逃げてリロード。これなら攻撃されることもない

時には思い切った強行突破も必要

警報装置が作動してしまい、敵の特殊部隊に囲まれた！　こんなときは隠れて撃つより一気に脱出口まで走ったほうがいい。その際に横移動を利用してジグザグに走ると敵の弾をかわしやすいぞ。

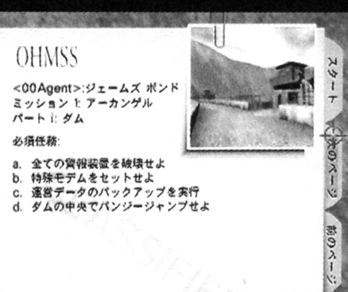
STEP3へ移行せよ

STEP3 実戦攻略

必須任務を達成させる方法をアドバイスする

基本動作とテクニックを覚えたらいよいよ実戦攻略へと突入だ。国際的犯罪組織であるヤヌスがもくろむ、宇宙兵器ゴールデンアイの悪用を防ぐのだ。ゲーム中では任務を行う地点ごとにMISSIONが分かれており、その中のパートと呼ばれる単位ごとに任務を遂行していくのだ。

任務を完了するためには、各パートごとに定められている必須任務をすべて実行し、無事に出口までたどり着けばいい。イージー、ノーマル、ハードのレベル順で必須任務の数は増えていく。ここではハードレベルの必須任務をすべて攻略しているが、イージー、ノーマルのレベルを攻略する場合は必要な項目を読めばいいようになっている。左の図は今回攻略する範囲であるMISSION6までの流れと、パートごとの掲載ページ数を表記してあるぞ。



⬆最初に表示される必須任務をよく読んでおけ

MISSION6までの道すじ

MISSION1
- パート1 ▶ P.53
- パート2 ▶ P.53
- パート3 ▶ P.54

MISSION2
- パート1 ▶ P.54
- パート2 ▶ P.54

MISSION3
- パート1 ▶ P.55

MISSION4
- パート1 ▶ P.55

MISSION5
- パート1 ▶ P.55
- パート2 ▶ P.56

MISSION6
- パート1 ▶ P.56
- パート2 ▶ P.56
- パート3 ▶ P.57
- パート4 ▶ P.57
- パート5 ▶ P.57

MISSION1 パート1 化学工場をめざしダム周辺を進め

最初の任務地だけあって、敵の攻撃はそんなに激しくない。後々のパートを攻略するために、ここで基本動作を覚えておこう。

警報装置をすべて破壊

全部で4つある警報装置を破壊する。2枚の大きな扉を抜けた先の小屋の外壁に1つ、ダム上にある3つの監視塔内の壁に1つずつ警報装置がある。銃で撃てば壊せる。触って作動させないように注意。

➡敵に作動させられるまえに警報装置を破壊せよ

特殊モデムをセット

カギが掛けてある金網の扉の横に木箱が積んである。この奥に入ると壁にコンピュータのモニターがあるので、モニターにアイテムの特殊モデムを投げつけるのだ。

⬇木箱が積んであった奥にコンピュータのモニターがある。ここに狙いを付けて特殊モデムを投げつけるのだ

⬆スタートボタンで腕時計を覗き、特殊モデムを装備しよう。1個しかないので、セットの際は慎重に行うこと

運営データをコピー

ダム上の監視塔内に入ると狭い通路が続いているので真っすぐ進む。するとコンピュータ室にたどりつくので、コンピュータの前でBボタンを押せばいい。

コンピュータを調べろ

⬆この大きい鉄の固まりがコンピュータ。これを調べるのだ

バンジージャンプを行え

ダム上の中央にある台に上がって、落下すると勝手にバンジージャンプをしてくれる。これで次のパートへ進むことができる。

MISSION1 パート2 ダム内にある化学工場へ潜入

ここではサイレンサーを使用して、敵を1人1人倒していく。無理して先に進まず、敵を確実に倒して安全を確保していこう。

研究所エリアへ進め

研究所エリアへ進むためには、ロックの掛かったドアを開けなければならない。コンピュータ室でコンピュータを調べると、ロックを解除できるぞ。


⬆ここが研究所エリアの入口。この中に入ればOKだぞ

変装した仲間に会え

科学者に変装した博士に会う。博士がいる場所はランダムなので工場内をくまなく探す必要があるぞ。博士から化学タンク室の扉の暗号解読器を受け取る。

006と合流せよ

化学タンク室にいけば006が待っている。黒い服装をしているのが006なので、敵と間違えて撃たないようにしよう。006に会うと会話が始まるが、無視して化学タンクの破壊に移ろう。

⬇ちょっと悪人顔の006。ボンドと向き合えば会話が始まる



化学タンクを破壊

5つのリモコン式爆弾をまんべんなくタンクにセットする。爆風に巻き込まれないように、遠くに離れてから起爆させること。

➡照準をタンクに合わせてリモコン式爆弾をセット

➡化学タンクを破壊したら、すぐに脱出してしまおう

科学者を攻撃するな

白い服装をしているのが科学者だ。無抵抗の科学者を攻撃してはならない。敵とは服装が違うので区別して任務を遂行していこう。

MISSION1 パート3
飛行機を奪って華麗に脱出しよう

ここでは敵の援軍が後から後から出てくるので、立ち止まらずに一気に突っ走ってしまおう。下手に立ち止まって相手をしていると、集まってきた敵にハチの巣にされてしまうぞ。

飛行機のキーを入手

スタート地点から外の滑走路に出て、左の小屋の中に入ると机の上に飛行機のキーが置いてある。入口から死角になっているくぼみに敵が2人いるので、倒してから入手する。キーを入手したら出口からまっすぐに進み、置いてある戦車へ向かえ。戦車の上でBボタンを押すと搭乗できる。

対空砲火台を破壊

戦車に搭乗したらそのまま滑走路をつき進み、右側に見える対空砲火台に主砲を撃ち込めば破壊できる。戦車に乗っていれば、途中で出現する敵をはね飛ばして倒すことができるぞ。

戦車に乗ってつき進め

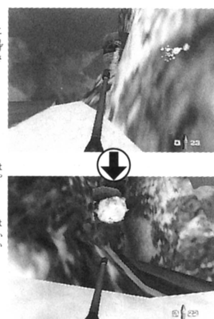

むらがる敵には体当たりをぶちかませ！ 気分壮快だ

ミサイル砲台を破壊

対空砲火台を破壊したら飛行機がある場所のさらに奥へ進む。左右の岩壁にミサイル砲台が設置されているのが見えるので、戦車の主砲で破壊すればいい。

飛行機に乗って脱出

すべて破壊し終わったら戦車から降りて、飛行機に乗り込もう。戦車に乗ったままだと飛行機をつぶしてしまうぞ。


攻撃してくるので早めに破壊しよう

MISSION2 パート1
雪原へと赴き地下基地をめざせ

辺り一面が雪景色のため、下手にうろうろ動くと方向感覚が狂ってしまう。中央にある道に沿って進んでいき、常に自分がどの方角を向いているか確認していこう。敵の防寒服が白くて発見しづらいので、目をこらす必要もあるぞ。

アンテナの電源を切れ

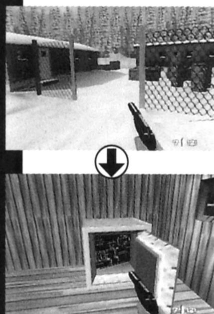
道沿いにまっすぐ進んでいくと左手前に巨大なパラボラアンテナが見えてくる。この施設の中に潜入して、通信室の中にあるコンピュータの前でBボタンを押せば電源を切ることができる。コンピュータを銃で破壊してしまうと任務失敗なので注意しよう。

金庫のカギを入手

左手前にパラボナアンテナが見えるT字路を右に進むと敵の小屋が2つある。片方の小屋の中に敵が潜んでおり、その敵を倒すと金庫のカギを入手できる。

建設プランを入手せよ

先ほどのT字路を左に進んでいくと金網に囲まれた小屋がある。その中に入ると金庫があるので、カギを使って金庫を開けると建設プランを入手できる。


先に金庫のカギを入手しておこう

地下基地へ潜入せよ

スタート地点から道沿いに進んで、パラボナアンテナが左に見えたら道を右に曲がる。あとは道を無視して真っすぐに進んでいくと貯蔵タンクが見える。この上に登ると、通風口が4つのカギで施錠されているので、カギを銃で壊して通風口から基地へ潜入する。


4つのカギを銃で壊し基地へ潜入する。うまく狙いをつけよう

MISSION2 パート2
地下基地内の活動内容を記録

基地内部は曲がり角が多いので横移動を活用していこう。敵に見つかると基地の外から特殊部隊が侵入してくるので、いつもより慎重に行動すること。

監視カメラをすべて破壊

4台の監視カメラは、スタート地点の後ろの扉を開いた部屋に1つ、途中の通路に2つ、大広間にあるガラスに囲まれた小部屋に1つある。照準を監視カメラに合わせて銃で破壊しよう。

ゴールデンアイキーを複写

大広間に私服の科学者がいる。こいつがいた机の上にゴールデンアイキーがあるので入手する。後はキー複写機を使用すればいい。複写し終わったらゴールデンアイキーを投げ捨てること。



ゴールデンアイキーとキー複写機の2つがないと任務を達成することができない

コンピュータを稼働させる

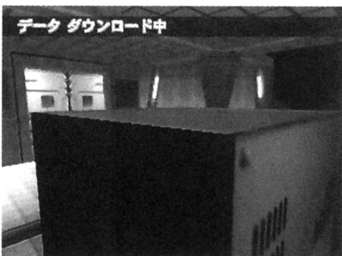
私服の科学者を倒さずに、メインフレームまで案内してもらう。後ろに付いていかないと途中で走って逃げられてしまうぞ。メインフレームに着いたら科学者がコンピュータを稼働してくれる。



科学者を倒してしまわないようにするのだ
メインフレームに入ったら、後は科学者にお任せ

コンピュータの情報収集

コンピュータを稼働させたら、データシーフを装備し、コンピュータの前でZトリガーを押せばいい。コンピュータを稼動させると警報装置が作動して敵が現れるので、すみやかに行動すること。



Qからもらったデータシーフをセットするだけ。簡単な作業だ

メインスクリーンの撮影

大広間に入ったらカメラを装備して、メインスクリーンの前でZトリガーを押せばよい。これが終わったら、右に見える出口から脱出してしまおう。

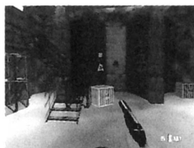
MISSION3 パート1

人工衛星打ち上げの阻止へと向かう

出口まで一本道なので道に迷うことはないが、ノーマル、ハードだとスタート地点から爆弾がいきなり作動してしまい、制限時間内に迅速に行動せねばならない。

燃料室に爆弾をセット

科学者のいる小部屋が燃料室にあたる。ドクロマークが付いている壁があるので、プラスチック爆弾を壁にセットする。燃料室は全部で4つあるので、各部屋ごとに4回繰り返せばいい。





➡燃料室の壁にプラスチック爆弾を仕掛けるのだ

➡4つの燃料室で爆弾をセットすればOKだ

人工衛星の撮影

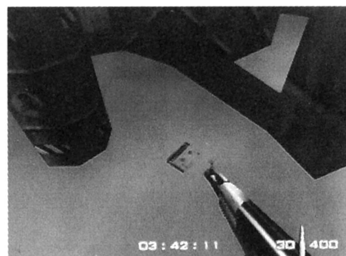
4つめの燃料室に入ると人工衛星が置いてあるので、カメラを装備して撮影すればよい。人工衛星の写真が高く売れるとのことでQから依頼されたのだが、きちんと必須任務となっている。



⬆人工衛星の写真を撮ったら後は脱出するのみ。急げ!!

機密テープを入手せよ

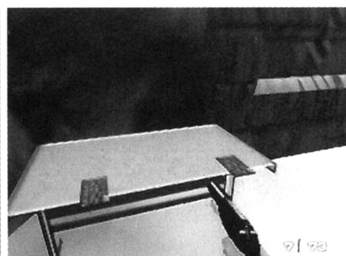
3つめの燃料室で、科学者が逃げた後に床を調べると機密DATテープが落ちている。テープは白くて発見しづらいので、くまなく探して入手するのだ。



⬆これが機密DATテープ。地面に落ちているけど中身は大丈夫？

電子基板を回収せよ

全4枚の電子基板は、緑色をしたカードのようなもの。各燃料室の机の上などに置いてあるので入手していく。爆弾のセットと機密テープの入手を同時に行おう。



⬆電子基板は4つある。それらをすべて回収しなければならないぞ

科学者を撃つな

ここでも科学者を撃ってはならない。入口付近で科学者が敵と重なってしまうと誤射してしまうおそれがあるので、出現する敵は早めに倒しておくこと。

MISSION4 パート1

巡洋艦へ乗り込み人質を助け出せ

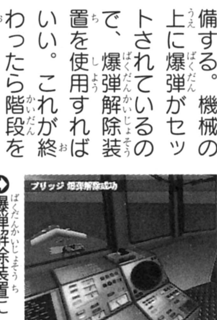
ボンドは最初からDK5のサイレンサーを持っている。敵が落とす銃と同じ弾を使用できるので、敵から奪った銃を使用せずにサイレンサーだけを使っていこう。

艦内の人質を解放

人質は全部で5人。ブリッジに1人、2階の小部屋に2人、1階の通路に1人、エンジン室に1人いる。部屋に入って人質を発見した場合は、人質に銃を向けている敵をすぐに撃って倒すのだ。照準合わせにとまどっていると人質が撃たれてしまう。レベルによって人質5人のうち、救出しなければならない人数が変化するぞ。

ブリッジの爆弾解除

ブリッジにいる敵を倒して人質を救出したら、爆弾解除装置を装備する。機械の上に爆弾がセットされているので、爆弾解除装置を使用すればいい。これが終わったら階段を降りてエンジン室へ行く。



➡爆弾解除装置に使用制限はないので安心だ

エンジン室の爆弾解除

階段を降りて扉を開けるとエンジン室に入れる。エンジン室の2階にコンピュータがあり、爆弾がセットされているので解除する。事前に敵を倒しておかないとコンピュータを破壊されてしまうぞ。

ヘリに追跡装置をセット

エンジン室から先に進むと、降りてきた階段とは別の登り階段がある。追跡装置をセットするヘリはその階段を登った先にある。





⬅⬆シャッターを開いた先にヘリを発見。すぐに追跡装置をセットして、ここから脱出だ！

MISSION5 パート1

地下基地をめざし再び雪原へ赴く

MISSION2で訪れた雪原と同じ場所が舞台。前回よりも画面が暗いので敵を見落とさないようにしよう。また、自分の向いている方角を確かめつつ進むこと。

監視カメラをすべて破壊

パラボラアンテナがある施設内と小屋に、合計4つの監視カメラが設置されている。小屋の監視カメラは隠されているものもある。



⬆小屋の正面から見えない場所にあったりして、けっこうやっかい

通信装置の破壊

パラボラアンテナがある施設内の通信室にはカギが掛けられている。敵の援軍を倒すと通信室のカギを落とすので入手しよう。MISSION2とは違って、今度は通信装置を銃で破壊する。触って電源をいれてしまうと任務失敗となるので注意しよう。

⬇銃をぶっぱなして破壊してしまおう。こちらの行動がバレないようにとの配慮だ



敵軍ヘリを破壊せよ

基地の入口正面に行くとヘリが置いてある。ここで持ってきたリモコン式爆弾を装備して、ヘリにセットして破壊する。爆発が起こるので遠くに逃げておこう。

爆弾をセットしろ



⬆ここでは破壊活動がおもな任務内容。ウーン、いい感じだ

地下基地へ潜入せよ

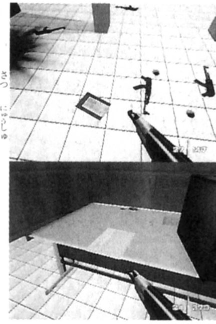
今回は基地正面入口から内部へ進入する。ヘリの破壊が成功したらそのまま基地正面の扉を開ければよい。これで任務完了だ。

MISSION5 パート2 地下基地から無事脱出せよ

敵に捕まってしまったため、ボンドは丸腰状態。まずは牢屋の中から電磁石時計を使用して、外壁から牢屋のカギを入手しよう。後は敵から武器を奪って任務開始。

2冊のリストを入手

牢屋から出て、正面奥の部屋にいる敵を倒して殉職者リストを入手する。その後、メインフレームのあった場所の近くの小部屋に行き、置いてあるスタッフリストを入手すればいい。



➡この2冊を入手するのだ

録画テープを取り戻せ

ボンドの行動が録画されてしまったビデオテープを入手しなければならない。ビデオテープはMISSION2のスタート地点から前方の扉から入った部屋にある。



⬆これが録画テープ。あれ!? この絵柄って映画と同じものじゃあ…

監視カメラをすべて破壊

監視カメラは全部で6つ。牢屋の近くの通路に1つ、メインフレームの内部に1つと外の通路に1つ。MISSION2のスタート地点に1つと、その後方の部屋に1つ、大広間にある小部屋に1つある。これらをすべて破壊する。

金庫のカギを探せ

マニュアルを回収せよ

まずはメインフレームに行き、倒した敵から金庫のカギを入手する。その後、牢屋の近くの金庫がある小部屋に行く。金庫を開くと中に入っていたマニュアルとPP7を入手できる。



⬆➡金庫のカギは敵が持っている。これを入手したら金庫を開けて中のマニュアルを回収しよう

ナターリアと共に脱出

隣の牢屋に捕らえられているナターリアを解放するとボンドの後に付いてくる。ナターリアが敵に倒されてしまうと任務失敗となるので気を付けよう。

MISSION6 パート1 銅像公園へ行きヤヌスと接触しろ

PP7にはサイレンサーが装備されていないので、倒した敵の武器を使用していく。道が曲がっていて方向感覚を狂わされるが実は一本道。敵を相手にしすぎると進行方向がわからなくなってしまうので、極力無視してしまおう。

ヴァレンティンに会え

スタート地点からまっすぐに進んでいくと左に白いコンテナが見える。ここからさらに奥に進んでいくと今度は赤いコンテナが見える。奥にあるコンテナの入口から中に入るとヴァレンティンがいるぞ。ここでヴァレンティンの話をきちんと最後まで聞けばいい。

ヤヌスから事実を聞け

ヴァレンティンの話を聞いたら赤いコンテナから外に出て右の壁沿いを進む。すると狭い入口が見えるので奥へと進む。スターリン像の手前までいくと、ヤヌスの連中が出現する。この時に銃をしまわないと任務失敗となってしまうぞ。

➡銃をしまわなければ、ヤヌスとの会話ができないぞ

ヘリコプターを発見しろ

ヤヌスの話が終わった後、すかさず敵が攻撃してくるが無視してスタート地点をめざす。スタート地点に時限爆弾がセットされたヘリコプターがあるぞ。

ナターリアを救出せよ

ヘリコプターの横にナターリアが倒れているのでたたき起こし、時限爆弾の爆風に巻き込まれないように遠くへ逃げるのだ。

フライトレコーダーを回収

ヘリコプターが爆発した後、もう一度公園の中に入ると入口付近でフライトレコーダーを発見できる。落ちている場所はランダムなのでくまなく探す必要がある。フライトレコーダーを回収し終えたら出口へと向かおう。出口付近でナターリアが敵に捕まっているのが見えるが、敵を攻撃してしまうと任務失敗となってしまう。武器をしまって敵に近づき、敵の指示に素直にしたがって出口から連行されれば任務完了となる。

MISSION6 パート2 軍用書庫から脱出を図れ

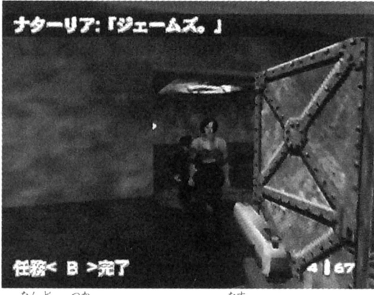
銅像公園でロシア軍につかまってしまい、軍用書庫まで連行される。敵が多く配置されており、1カ所に留まると敵が大勢集まってくるので、動き回るようにする。また、棚などを利用して敵の弾を防ぎながら進むといい。

取調室から脱出

武器をすべて取られたため攻撃手段は手刀のみ。机の上の武器を取ろうとすると攻撃されるので、素手のままで左の敵に近づき手刀で倒す。すぐに右のキャビネットの陰に隠れ、もう1人の銃撃をかわす。同じように手刀で敵を倒して武器を奪って部屋の外に出る。

ナターリアを発見しろ

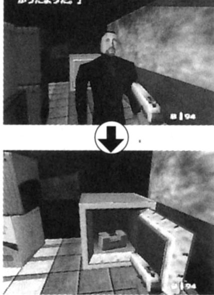
取調室から脱出したら階段を登って2階の書庫に入る。そこにある大きな扉を開くと中の部屋にナターリアがいる。敵がナターリアに銃を向けているのですぐさま狙い撃て。するとナターリアが逃げるのでこれを追いかければいい。



⬆何度も捕まるナターリア。助けてやるか…

フライトレコーダーを回収

2階から1階に降り、小部屋を調べていくと防衛大臣のミシュキンがいる。彼から金庫のカギを受け取り、金庫を開けると中にフライトレコーダーが入っている。



➡まずは防衛大臣ミシュキンを探すこと

ナターリアと共に脱出

フライトレコーダーを回収したら、2階の書庫に戻る。書庫の窓ガラスは銃撃で割れるので、2人で外に脱出するのだ。

MISSION6 パート3
ウルモフを追い市街地を駆ける

逃げたウルモフとさらわれたナターリアをすぐさま追いかけなければならない。時間制限があるので速やかに行動すること。市街地では敵がバリケードを張って待ち構えている。まともには相手にせず、一気に駆け抜けること。

ヴァレンティンに会え

戦車が置いてある駐車場まで歩くと市街地へと出る。ここの左側に小道があり、奥へ進んでいくと建物の中に入ることができる。その一室にヴァレンティンが待っている。彼の話を最後まで聞くと制限時間が5分増加される。後は駐車場まで戻り戦車に搭乗しよう。

制限時間が5分増加

ヴァレンティンは彼の部下に連絡を取りました。

➡ありがとうヴァレンティン

ヴァレンティン：「ボンド 運よく逃げ出せたな。」

⬆制限時間が気になるが、すぐに市街地へと向かわず、小道へと入っていく。そこにヴァレンティンがいるので彼と話す

ウルモフを追跡せよ

戦車に乗ったら市街地をつき進む。障害物の車は主砲で壊して進もう。地面に地雷が置いてある所で戦車を降り、後は歩いていく。

市民に被害を出すな

逃げ遅れた市民を攻撃しないようにしなければならない。戦車でひかないようにすることと、主砲の爆風で巻き込まないように。

⬆戦車登場（搭乗）２回めのパートとなる。今回は敵がロケットランチャーを持っているので、遠くから主砲で爆撃するのがメインとなる

MISSION6 パート4
夜の駅を進み軍用列車へ潜入

暗やみにまぎれ、敵は建物の陰に隠れて待ち受けている。横移動で進んでいき、発見したらすぐに攻撃するようにしよう。

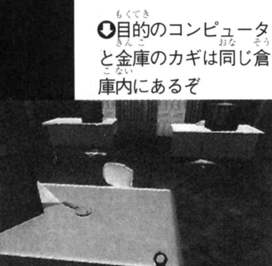
密造銃器倉庫の破壊

金網の扉を2つ抜けた所で、道がT字路になっている。ここを右に進み、2つめの倉庫の扉を開くと密造銃器が入っている木箱がある。これをすべて破壊するのだ。



⬆ここにある木箱をすべて破壊するのだ。爆風をともなうので注意

⬇目的のコンピュータと金庫のカギは同じ倉庫内にあるぞ



コンピュータを破壊

先ほどのT字路を左に進み、行き止まりの倉庫の中にコンピュータがある。設置してあるコンピュータ2台、メインスクリーンを破壊すればOKだ。

金庫のカギを入手

コンピュータがある倉庫に金庫のカギもある。奥に入ろうとすると天井に設置されたバルカン砲に攻撃されてしまうので、箱の陰に隠れながら破壊する。金庫のカギは安全になってから入手しよう。

ヘリの設計図を入手

密造銃器倉庫を破壊したら、倉庫の出口から右に進んでいく。金網の扉を開けた先に2階建ての建物があるのでこの中に入る。中に入ったら2階へ登り、先程入手した金庫のカギでそこにある金庫を開ける。中に入っているヘリの設計図を入手したら先に進んでいこう。

➡金庫のカギを持っていれば、問題なく入手できる

軍用列車に潜入しろ

軍用列車の扉を開けて中に潜入すればいい。扉を開けると中に敵が潜んでいるが、無視して中に入ってしまえばクリアになる。

MISSION6 パート5
軍用列車を止めナターリアと脱出

列車内部は一本道なので、まっすぐ前に進んでいけばいい。ただし、敵が数多く待ち構えているので木箱などの障害物を利用して敵の弾を防いでいこう。

ブレーキ装置を破壊

各車両に設置されているブレーキ装置を銃で破壊する。スタート地点の車両を1両めとして、1、2、3、5両めは出口側、4、6両めは入口のすぐ横にある。

装置は6つあるぞ

⬆照準を合わせ、弾を5発ほど当てれば破壊することができる

ナターリアを救出しろ

ブレーキ装置を破壊すると敵が2人現れる。片方の敵が前方の扉のカギを落とすので倒して入手しよう。扉を開くとナターリアが敵に銃を向けられているので、すぐに敵を倒せばいい。



⬆すぐに敵を倒さないと、ナターリアが倒されてしまって任務失敗となる

敵基地の位置を探れ

ナターリアを救出すると部屋に閉じ込められ、列車の時限爆弾が作動する。部屋内のコンピュータをナターリアに調べてもらえば基地の位置を探ってくれる。その間ボンドは非常口を開けておく。

パスワードを解読

ナターリアが敵基地の位置を探った後、パスワード解読に続けて移る。列車が爆発する5秒前に成功するので、その後すぐ非常口から外へ出なければならない。

列車から脱出せよ

ナターリアにコンピュータを調べてもらっている間、床を調べると封鎖された非常口がある。ここでレーザー時計を使用して、非常口をふさぐ鉄錠を焼き切る。後はナターリアと共に外に出て、右側の出口を目指して進めばいい。

⬇脱出は本当にギリギリで間に合うぞ。外に出たら左を向き、敵を銃で攻撃しながら後退していこう



⬆1分以内に非常口の鉄錠をレーザーで焼き切るのだ。レーザーが切れたら銃で破壊しよう

がんばれゴエモン ネオ桃山幕府のおどり™

ネオ桃山幕府壊滅攻略！

ゲーム中盤までの要点をズバリ、ピックアップ!!

スタートから「てんぷる城」までの経路を、順を追ってポイント攻略！ はみ出し情報も見逃すな！

N64	コナミ	アクション
	発売中	コントローラーパック(13)
	8900円	コントローラーパック対応

はぐれ町から ふじ山頂上

旅のポイントをおさえつつ、最初の道中を冒険していこう！

スタートのはぐれ町から「ふじ山」までは、旅をしていくうえでの基礎知識が覚えられる。この序盤のうちに、旅でのポイントを押さえておけば、後々の道中までスムーズに進めるハズ。困ったときはここでの知識を思い出そう！

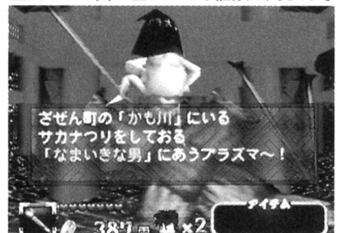
はぐれ町で情報収集とお店の利用をマスター

はぐれ町で癖をつけるべきことは情報収集！ どこの町でも人々と徹底的に会話すれば、次にやるべきことが自然とわかるだろう。それでも行き詰まったら、占い屋の利用がお勧めだ。かなり具体的なヒントを与えてくれるぞ！



⬆町での情報収集は旅を進めて行くうえで必要不可欠。一度話したことがある人でも物語が進むと、内容が変化することがある

⬇かかる費用はたったの10両。これで旅の悩みが解消できるなら、安いもんです。全国どこの占い屋さんでも値段は同じだぞ



立て札は必読！

町や道中など、至るところにある立て札。これらには重要なヒントが書かれたものがあるので、見つけたら必ず読むようにしよう。

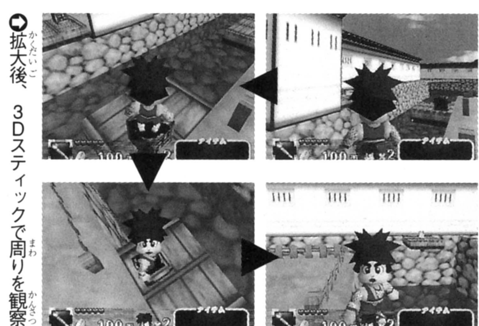


➡ヒントのほか、セーブできるものも！

隠されたアイテム探し

落ちているアイテムを探すには、視点切り替えの拡大を利用すると便利だ。

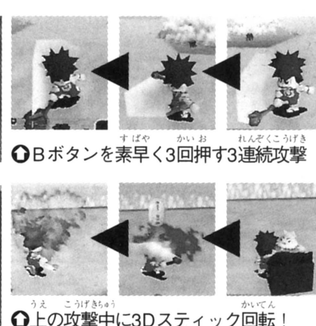
⬆まねきネコを探そう



➡拡大後、3Dスティックで周りを観察

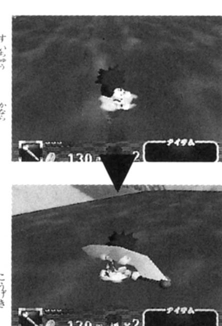
はぐれ町を出て「カイのかいどう」へ

はぐれ町の情報から「カイのかいどう」を通って「ふじ山」を目指すことに。いよいよ敵との戦いが始まる。この辺りで、敵に囲まれたときに有効な回転式の3連続攻撃をマスターしよう。また、水中での攻撃方法も覚えておこう。



⬆Bボタンを素早く3回押す3連続攻撃

⬆上の攻撃中に3Dスティック回転！



➡水中では必ずジャンプしてから攻撃！

茶店には必ず入ろう

「カイのかいどう」には茶店が1軒ある。茶店では物語を進める重要ヒントが聞けたり、体力の回復ができるので必ず立ち寄ろう。1回店に入っておけば、後に手に入る「小竜太の笛」も活用できるぞ。

➡カイの茶店では日本地図ももらえちゃうぞ

「ふじ山」の頂上でチェーンキセル入手

「ふじ山」に到着したら頂上を目指して登っていこう。途中にいる「シャクトリ風琴」は真横に立てば当たらない。回転床は動きが止まった瞬間にダッシュしよう。



⬆回転が止まってからダッシュしても間に合うが、回転がおさまる直前にジャンプで飛び移って走れば、より確実にわたれるはずだ

⬆真横にピッタリ寄ればダメージを受けない

⬇落石はとくによけなくても一気に走り抜ければほとんど当たらない。当たっても足を踏み外さないよう、できるだけ内側を走っていこう



チェーンキセル入手



⬆頂上でチェーンキセルが手に入るぞ！

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

かいぞう 大江戸城

1F～3Fへと進んでいき、ボス「コンゴウ」を撃破!

大江戸城は1Fから3Fへ、下の階から順番に上がっていく。城内を進むにあたって、まずはチェーンキセルの使い方と鍵の入手方法を覚えておこう。

チェーンキセル

➡ジャンプ直後に放てば渡りやすい

➡向こう側の卍ブロックへジャンプ

鍵入手手法1

城のどこかに置いてあるタイプ。その場所に行けば入手可能

鍵入手手法2

その部屋の敵を全滅させると室内のどこかに出現するタイプ

マップ中の記号の見方

- 銀…銀の錠で封印された扉。各鍵の場所は扉と同じ数字の○付き文字で表示
- 金…金の錠の扉。鍵は○付き文字で表示
- ダ…ダイヤの錠の扉。鍵は○付き文字
- ■…別の階へ移動するエレベータ
- ★…1～10までの各数字に対応する見出しで、攻略ポイントを解説

★1 楽チン小判かせぎ

入口から入って最初の部屋には6つのつぼがある。中身は各小判4枚。全部取れば120両のお金が稼げる。つぼは一旦部屋を出れば復活するので、手っ取り早く稼ぐならココ!

⬆簡単に稼げるぞ

★2 敵全滅で鍵出現!

ピンクのおつき隊は向かってきたところを攻撃。大きいヤツは離れた場所からチェーンキセルで倒そう。全部倒せば銀の鍵が出現!

➡初めにピンクを倒すとあとが楽だ

➡距離をとってチェーンキセル攻撃

マップA

金
マップBへ
銀3
(銀)3
★4
(銀)1
入口
★1
銀1
(金) ★5
銀2
(銀)2
★3
これ象くん
★2

★3 カブトガニの池

一番奥の浮き沈みするカブトガニから通路に飛び移るときは、カブトガニの端ギリギリから、浮き上がった瞬間にジャンプしよう。

⬇浮いたらジャンプ

⬆忘れずに取ろう

★4 タタミの壊し方

飛んでくるタタミは狙って攻撃するより、その場で回転3連続攻撃を連発するほうが○。この部屋の敵を5体倒せば銀の鍵が出現。

⬆5体倒した瞬間に銀の鍵が出現するぞ!

★5 おつき隊をせん滅!

緑のおつき隊は弾をよけたら素早く倒す。青のおつき隊は、向かっていってジャンプをかわした直後に、振り向いて攻撃しよう。

⬆弾をよけたら、次の弾を撃つ前に倒そう

⬆敵のジャンプをくぐってから攻撃しよう

★6 ダンゴトラップ

ダンゴのトラップは引き付けてジャンプでかわす。Aボタンを長めに押そう。

⬆高～くジャンプ!

★7 鍵は天井のほうに

鍵は真ん中のつり天井の上。両端のつり天井に乗って上へいき、飛び移ろう。

⬆こんな所に鍵が…

★8 「手」の先へ進むには?

行く手をふさぐ巨大な手はボスのコンゴウのもの。コンゴウを倒せば手が消えて先へ進めるようになるので、後で忘れずに来よう。

➡ボスを倒したら手の先へ行ってみよう

マップB

★7
★6
(銀)4
銀4
マップAへ
ヤジルシくん
銀5
★9
(銀)5
マップCへ
★8

★9 つり天井渡り!

飛び移るつり天井が、自分の位置より低いときにジャンプすると渡りやすい。

⬆1つずつ確実に

★10 コンゴウ攻略法

戦闘が始まったら、すぐに左の写真の位置まで走ろう。ここならコンゴウが吐く炎は当たらない。レーザー攻撃もその場でジャンプすればかわせるので、あとは弱点のアゴを攻撃しまくれば楽勝だ。

マップC

★10
マップBへ

この位置をキープ!

⬆ここまで寄れば炎は当たらない。この位置でボコスカに殴り続けよう!

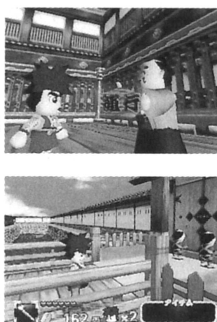
➡相手が炎を吐いても気にする必要はまったくナシ。手を休めずにガンガン攻撃しよう!

⬅レーザーは引きつけてジャンプ!

ムサシからシナノ～イガ

はぐれ町からムサシの国へ！インパクトステージを攻略!!

大江戸城をクリアすると殿様からスーパー手形がもらえる。それをはぐれ町の門番に渡せばムサシに通じる扉が開くぞ。ムサシからシナノ～イガへ進むとイベントが発生。インパクト戦に突入する！



⬆コンゴウを倒した後に受け取ろう

⬆はぐれ町の門番に手形を渡そう



⬇ムサシの扉を抜けると暗～いトンネルの中。出口に向かって進んでいこう

⬆ムサシに入ったら、橋を渡って右のほうに進んで、扉をもう1つ抜けよう

鉄箱をどかすには？

ムサシの左のほうは、鉄箱でふさがれていて通れない。この先へ進めるようになるのは、もっと後になってからだ。



⬆まだ通れないが一度見に行っても損はないかも…?!

シナノ～イガでインパクト操縦！

インパクト戦はインパクトボンバーのあとにボス戦に入る構成。ボンバーでできる限り敵を破壊して、ボス戦でのハナ小判の弾数とインパクトの体力をためるのだ。



⬆道中を進んでいくとイベント発生



⬆ゴエモンインパクトに乗り込む！

基本は体当たり！

敵や小さい障害物は体当たりで粉砕！ ガンガンぶつかっていこう

塔はキセルで！

塔は体当たりするとインパクトがバラバラになるのでキセルで攻撃

穴はジャンプ！

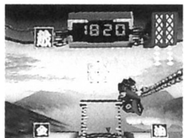
穴はジャンプでかわそう。走る速度を調節しながら飛び越えて行け

インパクト・ボス戦「カシワギ」攻略法

ボス戦ではチェーンキセルとハナ小判を有効に使うことがポイント。「カシワギ」の攻撃に適切に対処しながら、この2つで攻撃のきっかけをつかんでいこう。

チェーンキセルが重要

チェーンキセルは放つとしばらく動けなくなるので、相手が遠方にいるときに使うのはさけたい。放つときは相手が比較的接近しているときにして、確実に当てるようにしよう。



⬆これで攻撃につなぐ

ハナ小判はこう使え！

ハナ小判を当てると相手の動きが一瞬止まる。これを利用してチェーンキセルを放つチャンスを待とう。また、ハナ小判を連射すれば「んがゲージ」が早くたまる。

相手の動きをけん制

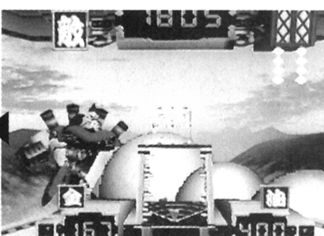
遠方から攻撃を仕かける相手の、出ばなをくじくのに有効だ

んがゲージをためる

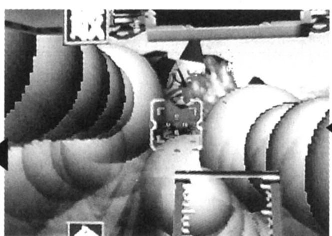
ハナ小判を連射すれば「んがゲージ」を簡単にためられる

基本攻撃パターン

まずチェーンキセルで相手をとらえて引き寄せる。そこに連拳コンボや連脚コンボなどの連続技や百烈パンチをお見舞い！ さらに「んがゲージ」満タンなら、相手がダウンしている間に「んが砲」を発射!! この一連の攻撃を決めれば、相手に600ポイント前後のダメージを与えられるぞ！



⬆敵をキャッチしたらすかさずAかBボタンを連打して手前に引き寄せる。引き寄せてくる間に攻撃コマンドを入れる準備を！



⬆引き寄せたら、連拳コンボや連脚コンボ、百烈パンチなどの連続技や必殺技を繰り出して、徹底的に打ちのめしてやろう

とどめの「んが砲」!!



⬆相手がダウンしたら「んが砲」発射！

妖しいダンスは影を攻撃

カシワギのダンス攻撃は影の動きに集中。影を追って狙いをつけ、動きが止まったらジャブを見舞おう。



⬆影の動きが止まったら攻撃を加えよう

手形アタックは防御が無難

カシワギが手を突き出して構えたら防御の態勢に入ろう。迎撃するよりも確実にダメージを軽減できる。



⬆手のひらを突き出したらすぐに防御

ゲタアタックは連続技で粉砕

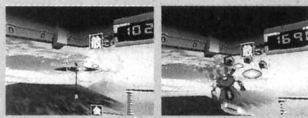
カシワギがゲタを前に突進してきたらあわてずに、十分引きつけてから連続技や必殺技を繰り出そう！



⬆向かって来たところを返り討ちだ！

弾と傘は小判で迎撃

カシワギが放つ弾や傘はハナ小判を連射して、弾幕を張って迎撃！



⬆傘は接近速度が遅いので狙い易い

⬆弾を発射してきたらすかさず迎撃

ゴエモンCD発売決定！

コナミから『がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～』のCD発売が決定！ 「がんばれゴエモンのテーマ」「オレはインパクト」が収録されたシングルは9月26日に1020円（税込）、ゲームのサントラ盤は10月3日に2243円（税込）で店頭に並ぶぞ！

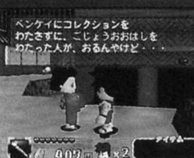
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～

ざぜん町から キイ～アワジ

ざぜん町のイベントを経てキイ～アワジから四国へ!

ざぜん町からはヤマト、キイ～アワジ、四国へと進んでいく。そのためにはまず、「ごじょうおおはし」のベンケイを退けなければならない。ただ1人ベンケイを負かしたというウシワカを探そう。

ウシワカ情報



唯一、ベンケイを退けたというウシワカの情報を収集しよう

ベンケイ情報



ごじょうおおはしにはベンケイが…。さて、どかす方法は…

ヤエちゃんが仲間に!

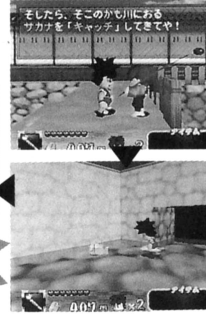




ざぜん町の入口で、ヤエちゃんが仲間に加わる。これでプレイキャラが3人になるぞ

3色のサカナを取って「なきどコロ」を入手

ウシワカにベンケイの話をすると、青、黄、赤の3色のサカナ取りを依頼される。要求を満たせば「なきどコロ」がもらえるぞ。



ウシワカの要求通りのサカナを取ろう

ほな! やくそくどおり・・・

魚を、青3匹、黄5匹、赤8匹取れば「なきどコロ」をくれるぞ

なきどコロ入手!

「なきどコロ」を使ってベンケイを撃退!

ベンケイがジャンプして着地する瞬間に「なきどコロ」が当たるように投げよう。3回ぶつければベンケイが橋を通してくれるぞ。



コロを当てるたびにベンケイのジャンプは高くなる

サスケ入手?!



勝てば電池のはずれたサスケが!

ヤマトの「カメ石」でアイテムをゲット!

ヤマトから行けるカメ石竹やぶにはカメ石がある。このカメ石を東西南北に押すと、普段はいけない場所に行けたり、貴重なアイテムが手に入る。キイ～アワジに向かう前に立ち寄っておこう。

岩を押せ押せ～!



東西南北の各方角にいっぱいまで押していけば、効果が表れるぞ

東:メオト岩へ



東に押すとキイ～アワジのトリイにワープ。トリイをくぐればメオト岩に行ける

北:三重の塔へ



北に押すと三重の塔入口にワープ。内部を探索すれば貴重アイテムが見つかるぞ

南:ラッキー・キャット?



南に押すと、カメ石のあった場所にラッキー・キャット(!)が落ちてくるぞ!

西:小判ザクザク



西にカメ石を押すとあら不思議! 空から小判が、雨のように降ってくるぞ!

ツーリストの竜を正気にもどすには?

キイ～アワジのツーリストへ行くと、お店で利用していた竜が暴れ出してお店の人が困っている。手助けを申し出て、お店の人に竜の背中に転送してもらおう。

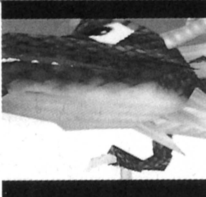
「アワジ島にある、ツーリストは
あっ!と、いうまに
とおくへ、いどうできちゃうのよ!

キイ～アワジで聞けるツーリストの話。その話が本当なら、四国までひとっ飛びで行けるのかな、と思いきや、そうは問屋が卸さないのよん

ツーリストはこの道を進んだ先だ

ツーリストに到着。中に入ろう

竜の背中へ転送!!



ツーリストの人の依頼とも独り言とも思える話に答えると、お店の装置で竜の背中に転送してくれるぞ

竜を操る敵を倒せ!

竜の背中から落ちないよう、頭部へ向かって進もう。途中の敵は急接近してくるので、早いタイミングで攻撃するように。頭部にいる中ボスは回転攻撃を終えたところに小判で攻撃。倒すと竜が正気にもどるぞ。

敵との距離を保って弾をかわそう

敵の回転が止まったら小判で攻撃

敵はかなり早いぞ!

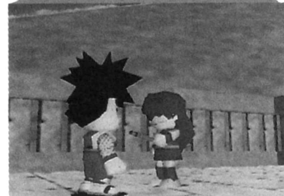
小竜太からの情報

竜を操る敵を倒すと、竜はコンピラ山へ落下。正体は小竜太と判明する。彼の情報から次は道後温泉を目指すことに。別れ際には、一度行った町や茶店、城にひとっ飛びできる笛を小竜太がくれるぞ!

コリュウタ「[にし]の[イヨ]にある
どうごおんせんに
行ったおぼえがある」

どうやら、道後温泉に敵の拠点があるようだぞ!

小竜太の笛入手!



これがあれば、道中を戻っていかなくてもすむぞ!

ゴエモンがテレビアニメに

『がんばれゴエモン』のテレビアニメがTBSテレビでスタートするぞ! 第1回は10月4日(土)の午後4時30分、第2回以降は毎週土曜日午後5時から放映される。ゲームとはひと味違う、ゴエモンたちの活躍が見られるぞ!

コンピラ山から道後温泉

コンピラ山とざぜん町を回り道後温泉から第2の城へ！

道後温泉へは、えらやっちゃ村を抜けてトサ、カズラばし、イヨと進んでいけばたどり着ける。しかし、道後温泉の入口は閉ざされていて、すぐに入ることはできない。イヨの茶店やざぜん町を回りながら、道後温泉に侵入するための方法を探っていこう。

コンピラ山の境内で「炎の小判」を入手！

小竜太と別れたら階段を登って境内へ。階段から落ちてくる岩は攻撃で壊せるぞ。境内についたら賽銭箱に小判を5枚撃とう。炎の小判が使えるようになるぞ！



⬆境内に向かう前に扉から一旦えらやっちゃ村に入っておく。そうすれば、境内から小竜太の笛ですぐにえらやっちゃ村に戻ってこられるぞ

➡大岩が落ちてきたら攻撃して破壊！

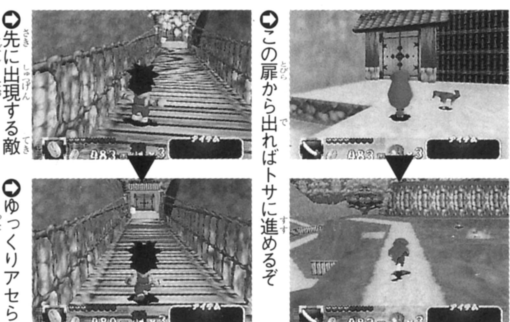
パワーアップ

ゴエモンのそうびの【ほのおのこばん】を手に入れた！！

⬆これで炎の小判が使える。それにしても小判の神様って…？

えらやっちゃ村からイヨの茶店へ向かえ！

えらやっちゃ村の宿屋付近の扉からトサ、カズラばし、イヨと進む。カズラばしは忍び足で渡ること。イヨの茶店についたら、道後温泉に入るための情報を得よう。


➡この扉から出ればトサに進めるぞ

➡先に出現する敵を小判で倒そう

➡ゆっくりアセらずに渡っていこう

小人の話を聞こう

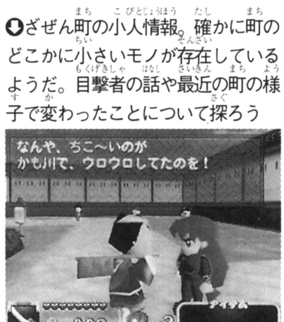
「しんじられないかもしれんけど あたし、【ざぜん町】で小人を見たんよ！」

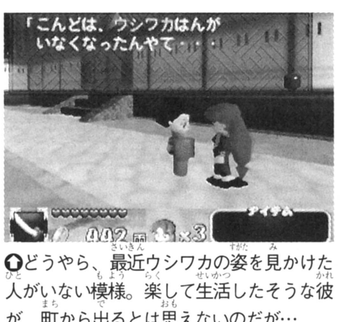
⬆ざぜん町で小人を目撃したという。さっそくざぜん町へ！

ざぜん町にもどって小人の情報を収集

イヨの茶店での情報をもとに、今度はざぜん町へ。小人情報をさらに収集すると、またもやウシワカが関係している様子。さっそく会いにいくと、体を小さくできるまんじゅうの話が聞けるぞ。

⬇ざぜん町の小人情報。確かに町のどこかに小さいモノが存在しているようだ。目撃者の話や最近の町の様子で変わったことについて探ろう





⬆どうやら、最近ウシワカの姿を見かけた人がいない模様。楽して生活したそうな彼が、町から出るとは思えないのだが…

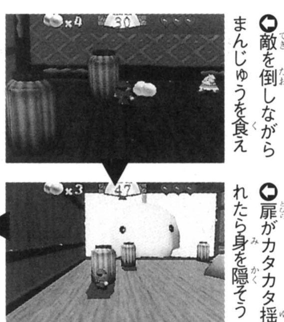
金キラ寺へレッツ・ゴー！

⬇とにかく最初にウシワカと出会った場所に行ってみると、なんと小人になったウシワカを発見！ 次なる目標は金キラ寺だ！



まんじゅうを食え！

金キラ寺に向かうと、茶ダンスの中でまんじゅうを食べるミニゲームができる。茶ダンスの扉が揺れ始めたら茶碗や湯飲みの後ろに身を隠し、落ち着いて食べていこう。クリアするとエビス丸がちびエビスンの術を使えるように！。


⬅敵を倒しながらまんじゅうを食え

⬅扉がカタカタ揺れたら身を隠そう

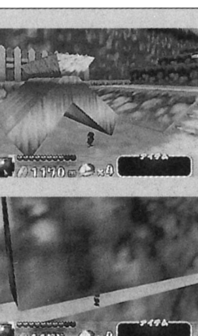
ちびエビスン習得！

ウシワカ「やったやんけ！ これであんたも 小人でウヒヒヒやな！」

⬆これで体を小さくすることができるようになったぞ！

ちびエビスンの使い所

ちびエビスンの術を使うと、体が小さくなって狭い場所も通れるようになる。狭い場所に隠されたアイテムを取るのに役立つぞ。


➡こんな場所も通れるようになった

➡アキ～ナガトにも狭い通路がある

ちびエビスンの術で道後温泉に侵入！

ちびエビスンの術を覚えたら道後温泉に向かい、入口の左にある小さな穴から、体を小さくして中に侵入しよう。先へ進んでいくと第2の城、ゴーストおもちゃ城の入口にたどり着くぞ。

穴から入りまひょ！


⬆道後温泉のカベの穴。ちびエビスンになって抜けていこう

⬆この下もちびエビスンで通過。ちびエビスンのときは敵に攻撃できないので、狭い場所を通り抜けたら、もとの大きさにもどるようにしよう

➡卍ブロックは1つずつ確実に渡ろう

セーブを忘れずに



⬆侵入の前に、城の前にある立て札を読んでセーブしておこう

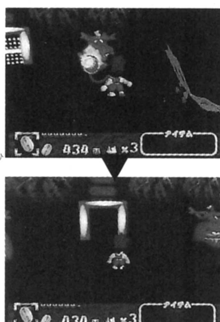
ゴースト おもちゃ城

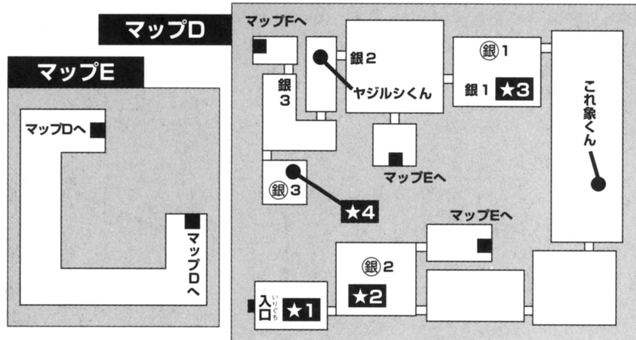
おもちゃのしかけを乗りこえて最上階のダルマーニョと対決！

城はB1F～3Fという構成。1FからB1Fを回り、あとは順番に上の階へ上がっていく。ボスは最上階で待ち受けているぞ。

★1 ダルマに火をつけろ！

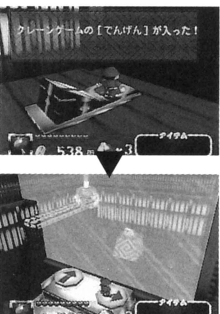
次の部屋に続く扉の両わきにあるダルマに、炎の小判で火をつけよう。そうすれば扉が開いて、先へ進めるようになるぞ。


2つのダルマに火をつければOK！



★2 クレーンゲーム起動法

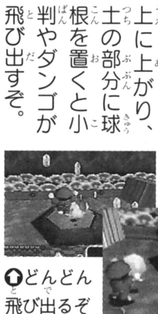
B1Fからこの部屋のマップD上で右上の部屋に行く。そこからこの部屋に入って電源を押そう。



起動後はクレーンゲームに挑戦しよう

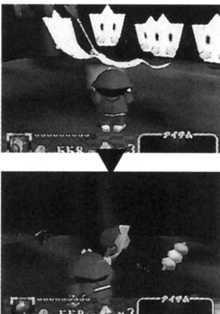
★3 「球根」で小判ザクザク

部屋の球根を持って室内エレベータで上に上がり、土の部分に球根を置くと小判やダンゴが飛び出すぞ。


この球根を運ぶのだ
どんどん飛び出るぞ

★4 オバケの倒し方

オバケはカラクリカメラで写すと実体化するので、あとは普通に攻撃すれば倒せるぞ。


カメラで写して、こづちでビシバシ！

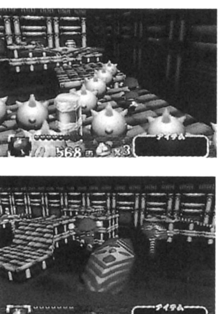
★5 コマを渡って鍵入手

コマに飛び移るときは、最も接近したときにコマの中心を目指してジャンプしよう。4つのコマを渡った先には銀の鍵があるぞ。


勢い余って反対側に落ちないように…

★6 トラップ部屋の抜け方

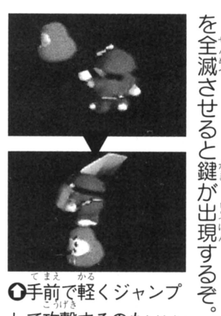
回転トゲトゲ棒は、棒の間を回転速度に合わせて歩いて抜けていこう。竹トンボは、トンボの並びが縦向きになったときに、ジャンプで飛び移ればOKだ。


速すぎず遅すぎず、トゲトゲ棒の速度に合わせよう
縦に並ぶ直前にジャンプして、飛び移っていこう

マップF
マップDへ
銀4 ★5 銀4 ダ 銀6
銀6 ★9
金
★6
ダ
マップGへ
銀5
★7
銀5
★8
金

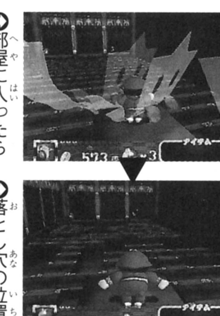
★7 敵を全滅させよう

オバケの倒し方は前述の通り。ダルマは近寄ると動き出すので倒すときは一気に近づいて攻撃。敵を全滅させると鍵が出現するぞ。


手前で軽くジャンプして攻撃するのもいい

★8 カメラを使えば…

部屋に入ってすぐ表示されるメッセージに従って、カメラを使おう。すると、部屋の中の落とし穴の位置が見えるようになるぞ。


部屋に入ったらカメラで写そう！
落とし穴の位置がバッチリわかる

★9 球は小判で撃つ！

ビリヤードの球は当たるとダメージを受けるので、接近して攻撃するよりも、枠の外から小判で狙い撃つほうが安全だ。

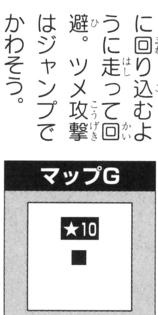
小判で撃て！


枠の外から矢印のついた球めがけて小判を放て！

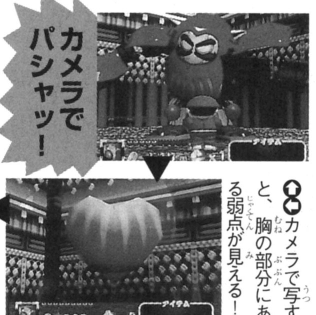
★10 ダルマーニョ攻略法

カメラを使うと胸にある弱点がむきだしになるので、そこを狙って攻撃！ 敵のミサイル攻撃は右に回り込むように走って回避。ツメ攻撃はジャンプでかわそう。

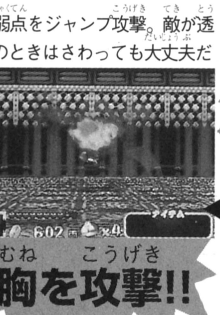
マップG
★10

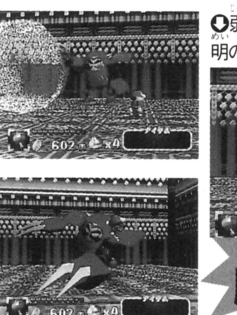

カメラで写すと、胸の部分にある弱点が見える！

カメラでパシャッ！


弱点をジャンプ攻撃。敵が透明のときはさわっても大丈夫だ

胸を攻撃!!


ミサイルは右に回って回避しよう


横殴りのツメ攻撃は右にジャンプ

撃破！


弱点を攻撃し続け、見事、撃破に成功！

ビゼンからてんぷる城

最後の仲間サスケを迎えて「しゅうほうどう」内の城へ！

おもちゃ城をクリアすると、ぜん町から中国地方へ通じる扉が開く。サスケを目覚めさせるべくビゼン、イズモと進み、「しゅうほうどう」内のてんぷる城へ！

イナバの「さきゅう」で1号電池を入手！

イズモの茶店へ行くと、1つ目の電池の情報が聞ける。話を聞いたら、イズモから東にあるイナバの「さきゅう」へ向かってみよう。



➡イズモの茶店で電池情報を得よう

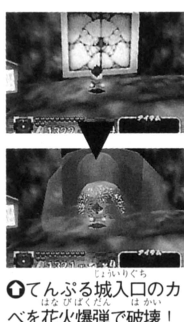
➡さきゅうではオアシスへ向かおう

出雲大社の大木で2号電池を入手！

1号電池を手に入れたら、再びイズモの茶店へ。今度は2号電池の情報が聞けるぞ。イズモたいしゃの中の大木の天辺へ向かおう。



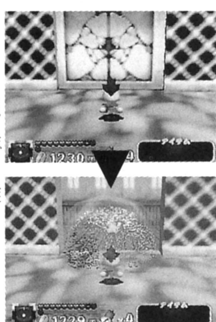
➡イズモの茶店でまたまた電池情報



➡大木の上で茶店の情報に従うと…

サスケの花火爆弾でカベを破壊しよう！

2つの電池を入手すると、ついにサスケが復活。さっそくサスケ装備の花火爆弾でビゼンの倉のカベを破壊し、アイテムをゲット。そして「しゅうほうどう」へ！



➡ビゼンの倉の中には何があるのかな？



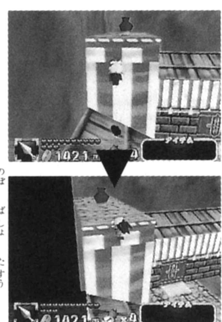
⬆ハギのかいどうを抜けて「あきよしだい」へ。北東の「しゅうほうどう」入口を目指して進んでいこう

⬇「しゅうほうどう」の中は一本道。途中に現れる緑のおつき隊を倒しながら、洞くつの奥へ突き進もう

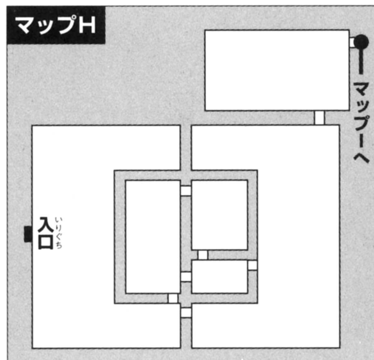
⬆てんぷる城入口のカベを花火爆弾で破壊！

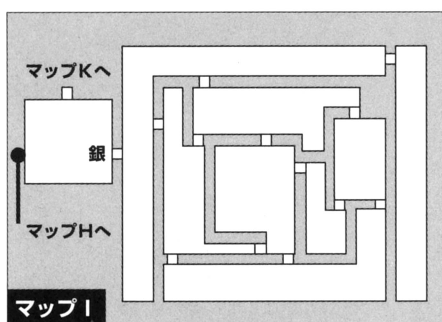
4つの区画にわかれたフェスティバルてんぷる城

てんぷる城は1F、2Fではなく4つの区画にわかれている。鍵は銀、金ともに1つずつ。城内のどこかには、極寒のくないとミートのこづちが隠されているぞ。



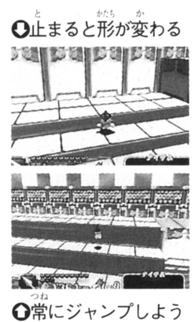
➡ジャンプしてよじ登る場所が多数ある





波打つ階段の登り方

マップKの中央の部屋には、段差が上下する階段がある。階段上で立ち止まっていると形が変化してしまうので、常にジャンプしながら登っていこう。

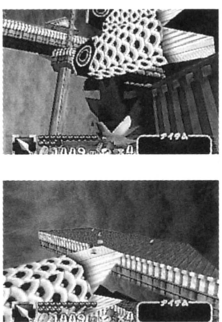


⬇止まると形が変わる

⬆常にジャンプしよう

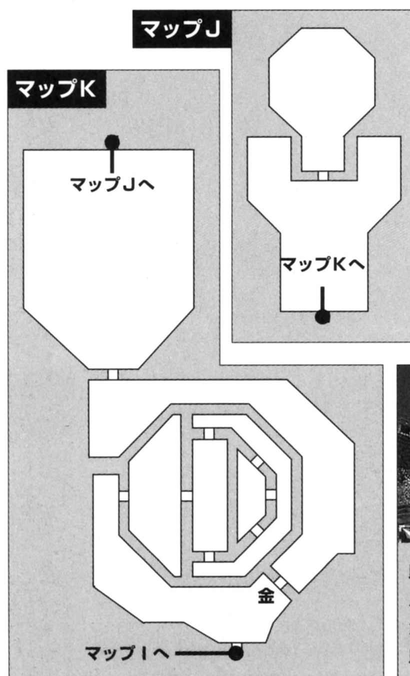
巨大コイのぼり渡り

城のどこかに巨大なコイのぼりに飛び移って上へ登っていく仕かけがある。コイのぼりは全部で4つ。すべてに乗って探索しよう。



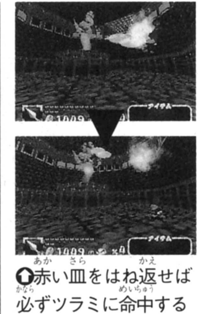
➡とっても大きなコイのぼりだ！

➡コイのぼりに乗って豪快に移動！



ボス「ツラミ」攻略法

ツラミが投げてくる皿のうち、赤い皿を攻撃ではね返してぶつけよう。ダメージを与えると攻撃方法が3段階に変化していくぞ。



⬆赤い皿をはね返せば必ずツラミに命中する

第1段階



こっちに向かって皿を2枚ずつ投げてくる。ツラミの周りを回ってかわそう

第2段階



こっちに皿をドンドン連射する。ツラミの周りを止まらずにグルグル回ろう！

第3段階



皿爆弾を四方八方にバラまく。あまり動かずに、飛んでくる皿や爆風をかわそう

じっきょう パワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球4™

『5』が発表されても、「広場」は続くので安心してね！ 彼女とうまくつき合えば数々の特殊能力がマスターできる！ サヨナラ男だってバッチリだぞ!!

サクセスモード完全攻略

N64	コナミ	野球
	発売中	コントローラーパック（1）
	8900円	コントローラーパック対応

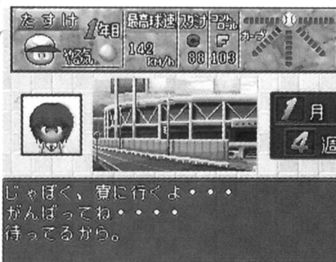
ファミマガが贈る『パワプロ4』男女交際のススメ

毎日毎日野球漬けの灰色の二軍生活で、唯一主人公の心に安らぎを与えてくれるのが彼女の存在。電話をすれば疲れた体も回復し、やる気も起きる。しかし、得られるものはそれだけではない。彼女とのつき合いかた次第で、しゃくや不眠症などの病気が治ったり、ブロックやサヨナラ男など、数々の特殊能力が身につくのだ。特に3回目の誕生日プレゼントの、野球超人伝は必ずもらっておこう。

超人伝で特殊能力



⬆3年間のつき合いの証、野球超人伝

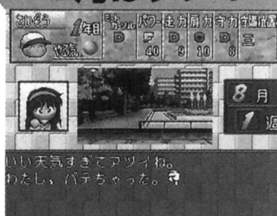


⬆サクセスモードは彼女がいるとグッと楽になる。知り合ったら大切にしよう

お熱いデートは公園がおススメ♡

デートの場所は、公園が一番いい。8月以外はやる気と体調が必ず回復するし、不眠症やホームシックなどが治ることも。逆に、よくないのは映画。必ず疲れてしまううえに、映画によっては彼女との相性が下がる。2月のプロレスは鬼門。スポーツ観戦は、野手なら、10～11月のバレーボールでブロック、1月のラグビーで体当たりが身につくこともある。

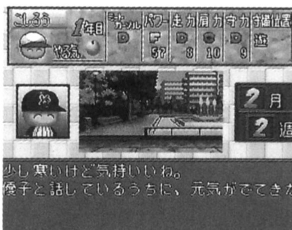
8月はダメ！



⬆公園でも、8月だけは暑すぎて彼女がバテてしまう



⬆バスケットやラグビーを観戦すると、特殊能力がつくことがある。やっている月が決まっているので気をつけよう



⬆公園でデートすれば、まず間違いなく、体力が回復してやる気が起き、さらに彼女にも喜ばれる

オフの電話で病もふっとぶ

彼女との電話は、疲れを癒したり、やる気を起こすためにも欠かせない。特に12月4週のクリスマスと、1月1週の元旦に電話をすると、いつもと違う反応を見ることができる。また、クリスマスには不眠症、元旦にはしゃくが確実に治る。ただし、恋の病に落ちることも多いので気をつけて…。



⬆普段でも彼女に電話すると病気が治ることが

1月1週



⬆1月1週は初詣。自主練を選ぶか、デートを選ぶか…

12月4週



⬆12月4週はクリスマス。電話すれば彼女も大喜びだ

失恋をバネに！逆境が男を鍛える

彼女とつき合って半年以上たって、さらに彼女と仲がいいときに公園でデートすると、一緒に写真を撮ることになる。そしてその後彼女と別れると、サヨナラ男を身につけることができるのだ。

涙のサヨナラ男…



⬆彼女と写真を撮るには、半年以上つき合っていて、仲が良く、さらに1～2月と8月以外に公園でデートすること



⬆写真を撮った後は、彼女と別れる。このときに、やり直しましょうと言ってくるが、心を鬼にして断るのだ



⬆青春の淡い想い出と引き換えにサヨナラ男をゲット。失恋を糧とせよ

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／（社）日本野球機構／IBM BIS

パワプロ広場(仮)

発行所
(株)徳間書店
／インターメディアカンパニー
パワプロ好きのパワプロ好きによるパワプロ好きのためのコーナー

ファミマガリーグ開幕

ドラフト会議無事終了!!

ファミマガ64 8月号で開催告知され、選手が募集されたファミマガリーグ。先日セントラルリーグのドラフト会議が実施された。パスワードの入れ間違い事件や横浜選手データ消え事件など、数々の謎の事件が編集部をおそったが、なんとか会議は無事終了。全156名の選手の入団が発表された。各球団ともいずれ劣らぬ好選手ぞろいでセ・リーグ史上最強の6球団がそろった。本誌所属パワフルプロ野球評論家、魔術師Oは「広島に好打者、巨人に好投手がそろいましたね。逆に、苦しいのがヤクルト投手陣ですか。そうはいっても各チームとも戦力は紙一重ですね。まあ、どっちにしても優勝は阪神でしょうがね。ウッシッシッシッ」と語っている。ちなみに本誌の調べで、Oが実は阪神ファンだということが判明している。

選手は投稿の中からランダムに選考

ファミマガリーグドラフト会議の選手選考は、完全なランダムで行われた。まず投稿された選手たちを希望チーム別に分け、さらに希望ポジションごとに分ける。そのなかからレギュラーの野手に関しては、各ポジションごと1人ずつランダムに選択。控え選手に関しては、ポジション別に分けず、投手を除く、チームの残り全員の選手のなかからランダムに8人を選んだ。投手に関しては全くランダムに10人を選び、スタミナのある選手から先発、リリーフと配置していった。また、1人の投稿者が複数の選手を投稿してきた場合だが、これに関しては特に排除するようなことはせず、認めることにした。また、レギュラーの打順だが、投稿者の希望打順が重複することが多いため、ランダムとした。ただし、捕手と投手は、それぞれ8番、9番とした。

選ばれたセ・リーグの猛者たち

全国のコーチによるサクセス自慢の館

先月、先々月とデータ上最強の選手が出てしまい野手に関してはかなり行きつくトコまで行ってしまった感があるこのサクセス自慢の館。今月のドラフト1位は160キロの速球と3つの大きく曲がる変化球をもつ投手だ。

●敏弘…大阪府／魚谷敏弘サン
本人のコメント「やっと作りたかった投手ができました。」
パスワード…もへなろねみざぜかぜえとうちろぞかいるはひとみだまねちべびまげかぜぐかうまぜせかやもまざくそゆぜちまち

⇧スピード、コントロール、変化球と、三拍子そろっている

159キロの速球と4つの変化球をもつ投手。一発病があるのが惜しい！　残念ながら、今回はドラフト2位ということで我慢してくださいな。

●森高…東京都／比嘉有紀サン
本人のコメント「104人のなかから悩んだあげく選びました。いい選手でしょ！」
パスワード…にばぬぬらみめぜかまえうにみあへゆみぞゆちまめちぞまかさよみちべかざむおりまほりすめまひまりざかまぜ

⇧う～ん、一発病がなければドラフト1位なのに…

ここからは野手を一気に紹介。もちろん能力はみんなパーフェクトだぞ!!

●かみや…富山県／山西裕介サン
パスワード…ちざいこへままおまぬほとのびよまぜよみざぐくめちひぬよおふわほびきぢでかぜ
能力パーフェクトで、さらに二塁手、捕手、遊撃手の3ヵ所を守れるスゴイ選手だ。

●文和…神奈川県／大平俊一サン
パスワード…しぢせみどひのぐびてつちはまみむざつぜめちぜざだえすむぢびみがびきぢでかま
外野手、遊撃手、捕手を守れる選手。外野は3ヵ所あるから、実際5ヵ所守れるということ。

●ランディ…青森県／山崎浩樹サン
パスワード…まいつこじこきゆびるはちぬぢばだわどははいままれなむざびふせほふきおぎかぜ
二塁と外野を守れる。モデルになったのは阪神を優勝に導いたあの外国人か？

●胃茶…兵庫県／梶原真秀サン
パスワード…ほてぶみれまかゆはまめとにふだるらりなみかざだぐかびるけのるてとはぐかま
守備位置は捕手。この能力ならノムさんも真っ青？

●バーニィ…山形県／斎藤学サン
パスワード…はだぢこじみきぎびぶぐえづもよかねちまはちぜざはむぐまきふひほふきぢでかぜ
守備は一塁手。この神主打法に相手投手はビビりまくりか!?

●VGW…福島県／渡部智成サン
パスワード…ぢじけいれまぜゆはひはてにびよぜごがぶちえしはちざざげごびらがふきぢぎかま
世界の王も超える!?　一本足打法がプロ野球界を席捲か。

広島東洋カープ

ポジション	名前	ポジション	名前
三	ブラッド	控	橋詰
右	森部	控	岩
一	倉森	控	一
左	山本	投	超速
中	長友	投	シャイニング
遊	俺	投	ASKA
二	ロペス	投	横畑
捕	だいき	投	師匠
控	小玉直	投	中村
控	木村	投	大武
控	こいじ	投	宮澤
控	安達秀	投	戦闘員
控	河元	投	救世主

中日ドラゴンズ

ポジション	名前	ポジション	名前
二	浅下	控	有田
一	コナン	控	マーク
遊	佐川	控	岩田
三	イトジ	投	ルパン
左	筒井	投	パワプロくん
右	間智	投	胃がいたい
中	AAA	投	成田
捕	中村	投	シガー
控	M・K	投	鈴木ひろ
控	石池晃	投	安部
控	田代	投	遠山
控	潮屋	投	ヒシアマゾン
控	江尻2	投	魔王

読売ジャイアンツ

ポジション	名前	ポジション	名前
三	仁志	控	井田
左	グランデール	控	伊達
右	悪面	控	渡辺
一	王	投	剛野
中	秀喜	投	小林
二	MMX	投	澤
遊	木村	投	タイソン
捕	長嶋	投	江川
控	ゴジラ	投	沢村
控	カズヤ	投	長島
控	ミツロー	投	投球王
控	ハリー	投	パセリ
控	すぐる	投	吉田

阪神タイガース

ポジション	名前	ポジション	名前
二	石橋	控	大竹
中	一球	控	菅本
左	貝塚	控	京
一	R・バース	投	(ますだ)。
三	矢内	投	惣流
右	ゆきや	投	魚谷敏
遊	ツネ次郎	投	破羅
捕	ホクトオー	投	りんき
控	今井	投	志智
控	佐々木	投	西井虫
控	沖田	投	マーク
控	ダイ	投	阿畑
控	真砂	投	花田

横浜ベイスターズ

ポジション	名前	ポジション	名前
右	平	控	ルピー
二	優	控	ファミマガ
中	柳	控	MAX
一	初号機	投	碇増代
三	岩鬼	投	魚zzz谷
左	シャーロック	投	金田一
遊	金田一	投	磯辺
捕	宮崎	投	大エース
控	TUBE	投	本田
控	藤真	投	伊吹
控	金澤	投	赤木
控	オバQ	投	だにえる
控	鬼	投	りかるど

ヤクルトスワローズ

ポジション	名前	ポジション	名前
三	孫策	控	ぴざーら
中	前田	控	川本真
右	小口	控	渡辺
二	松尾	投	ファルシオン
遊	横溝	投	Hバーム
左	鳳凰	投	七英雄
一	豊	投	オグマ
捕	釣りバカNT	投	みっちぇる
控	かとう	投	碇増代
控	幻	投	外野手
控	田村	投	ミルフィーナ
控	ロドリゲス	投	弘重
控	サイボーグR	投	清水

内本と矢部のふれあい広場

内本 今月はワシから投稿者のみんなに言いたいことがある!!

矢部 コーチ! いきなりどうしたんでやんす?

内本 いやなに、近頃投稿が多いのはいいんだが、あまりに間違いが多くてな。最近の若い者はたるんどる! ということでワシが活を入れてやろうというのだ。

矢部 ま、まさか、内本式けつバットでやんすか?

内本 バカモン! 読者にそんなことできるか!! ハガキを書くときの注意点をいうだけだ。まず、書いたパスワードは必ず自分で一度打ち込んでみること! 次にパスワードだけでなく選手の名前、能力も書くことだ。

矢部 先月にも書いてあったことばかりでやんすね。

内本 まあ、そうだ。それから球速200キロの投手はバグだから送ってきても採用できないぞ。

矢部 「ふれあい広場」なんていって自分ばっかしゃべってるでやんす。

内本 なんかいったか?

矢部 いいえ別に、でやんす。



⇧すばらしい選手なのに、パスワードが間違っていたら、もったいないでやんすよ

パ・リーグ開催危機!? おハガキ大募集

パワプロ広場(仮)では引き続きおハガキを大募集中だ。サクセス自慢の館、イラスト、など送ってくれ。広場に関する意見は、ふれあいコーナーまで。あと、8月20日締め切りだったミスパワプロコンテストだけど、諸事情により9月10日まで締め切りを延期するので、みんなドシドシ投票してくれ!…お願い!

さらにここで重大なお知らせ。今回、セ・リーグの選手選択を終えたファミマガリーグだが、パ・リーグの選手(特に投手)が不足していることが発覚!! 全国のパ・リーグファンよ、決起せよ。このままでは戦わずして日本一をセ・リーグに奪われてしまうぞ。特に日ハム、ダイエー、近鉄ファンは今がチャンス!! 締め切りを9月19日まで延ばすので、ハガキにファミマガリーグと明記して希望球団とポジション、パスワード、選手の能力を書いて送ってくれ。各コーナーの宛先はこちら

〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ編集部『パワプロ広場(仮)』係

締め切りは9月19日(金)だよ。

予告

パワプロ広場(仮)

乱セを制すのはいったいどこだ?

次号のパワプロ広場は9月22日発売予定

はみだしドラフト会議 矢部「コーチ! 今回選ばれたセ・リーグの選手のパスワードは公開しないんでやんすか?」内本「うーん、さすがに156人では数が多すぎるからな。でも、優勝チームのパスワードは公開する予定だぞ。」矢部「なるほど、今から楽しみでやんすね。」

ますますヒートアップする読者参加の特別企画!!

ミニ四駆GB Let's&Go!!

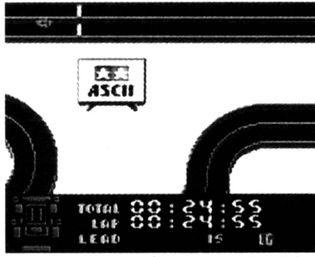
ファミマガ64主催 最強セッティング競技大会

13色対応 GB	アスキー	シミュレーションRPG
	発売中	内部バックアップ（1）
	4900円	通信ケーブル対応

第1回大会の頂点に立った優勝者とそのデータを発表！

編集部で定めた競技規定（レギュレーション）に従って最速記録を競う読者参加企画、「最強セッティング競技大会」。8月号で募集した第1回大会では、数多くのセッティング案が寄せられた。選考の結果、みごと優勝を手にしたのは福井県の松田和也君。最速タイムの24秒55を叩き出す彼のセッティング案は必見だぞ。

24秒55を記録した松田和也クンが優勝



応募者全員の平均タイムは約26秒だった。比較するとやっぱり速い！

第1回大会の競技規定

①マシンはサイクロンマグナム（CLV0%）を使用。
②コースはコーナリングコース2を使用。周回数は2周。
③パーツレベル2以下のパーツを使用してセッティングすること。組み合わせは自由。
④セッティング時のパーツ年齢は00であること。未使用の状態から始めることとする。
⑤レッツ・ゴーボタンによるダッシュ機能は使用しないこと。純粋にマシンの速さを競うこととする。
⑥変化パーツおよび強化パーツは使用しないこと。通常のパーツのみ使用する。
⑦「セッティングシート」の記入欄に自分のセッティングしたパーツ名を書き込んで応募すること（このデータをもとにして、編集部で確認作業を実施する）。

優勝者・松田クンのセッティング

バンパー	シルバーバンパー	ローラー（右）	なし
ローラー（右）	シルバーローラーL	ローラー（左）	なし
ローラー（左）	シルバーローラーL	リヤー	なし
タイヤ（前）	シルバータイヤS	ローラー（右）	なし
サイド	シルバーサイド	ローラー（左）	なし
ローラー（右）	シルバーローラーS	モーター	シルバーモーター
ローラー（左）	シルバーローラーS	電池	ニッカド電池
タイヤ（後）	シルバータイヤL	オプション(前)	なし
ウイング	シルバーウイング	オプション(後)	なし

シルバーパーツの効果的な配置で勝利

左のセッティングシートを見れば分かるとおり、パーツ構成はシルバーパーツが中心。速いのも当然だと思うだろうが、セッティングは見た目ほどラクではない。ローラーやタイヤに関してはサイズも考えに入れなければならないからだ。松田君のセッティングは、もっとも理想的なものといえる。

ぜんかいのタイム --:--:--
こんかいのタイム 00:24:55
▶つづける　やめる
コースへんこう

2位との差はわずか0・11秒だった。パーツサイズの選択で松田君が勝利！

サイクロンマグナム CLv 0% 53.1
シルバーバンパー ⊕00
▷シルバーローラーL ⊕00
シルバーローラーL ⊕00
シルバータイヤS ⊕00
シルバーサイド ⊕00

サイドとリヤー、どちらを取るかで展開が大幅に変わってくるのだ

サイド重視がポイント

リヤーにパーツを付けず、サイドにパーツを付けている点もポイントが高い。リヤーにパーツを付けるとホイールベース（車長）が若干長くなり、コーナーを攻めるときに多少なりとも影響が出るからだ。今回使用されているコースのようにコーナーが多いコースでは、リヤーよりサイドを重視したセッティングのほうが有利に走れるといえる。もちろん、リヤー、サイド両方にパーツを付けて走ることもできるが、マシンの重量は確実に増加してしまう。少しでも速く走るためには、やはりどちらかを省かなければならないのだ。

サポートテクニック① ―オプションの活用―

自分の考えたセッティングをより確実なものにしたいのなら、オプションパーツがおススメだ。マシンの能力を微妙に調整することができるので、弱点のサポートや長所をさらに伸ばすことも可能。少し重くなるけど見返りは充分！

影の功労者!?

れいきゃくファン
さくしゃ：
No. 228 Lv4 IDNo.
パーツタイプ オプシ
おもさ
パーツねんれい
たいきゅうど
はつねつど

モーターの発熱度を減少させてくれる。長丁場で効力を発揮する

起伏の激しいコースでは備えておきたいパーツだ。まさに必需品

ショックアブソーバ
さくしゃ：
No. 239 Lv1 IDNo.
ジャンプちゃくちの、しょうげきで、コースアウトするかくりつをへらす、ミニよんくようのサスペンションだ。
PUSH A BUTTON

ヘビーウェイト
さくしゃ：
No. 225 Lv1 IDNo.
ただのウェイトなど、くらべものにならないほどヘビーなおもり。マシンをおさえこんで、コースアウトをふせげ！
PUSH A BUTTON

コーナーでマシンが吹っ飛んでしまうようなら、重量を増加させて対処！

©こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／タミヤ／ASCII Corp. ／Creatures Inc. ／Jupiter Co.，Ltd.　※ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。

最強セッティング
競技大会　ミニ四駆GB Let's & Go!!

第3回大会参加者募集開始!!　規制緩和で激戦必至!?

好評につき第3回大会の開催も決定したぞ！　しかも、今回は読者から要望の多かったパーツレベルの規制を解除。さらに、強化したパーツの使用もできるのだ。当然、『ミニ四駆GB』で遊びまくっているプレイヤーほど有利。ストーリーモードでエンディングを迎えていれば、レベル8までのパーツを使うことができるぞ。

競技規定

①マシンはビークスパイダーを使用すること。CLVの状態は100％まで認可する。
②コースはテストコースのオフロードコース2（コースナンバー6）を使用すること。周回数はレース規定に準じて2周とする。
③パーツレベルは1から8までのものを使用してよいが、ゴールドパーツは使用禁止。
④パーツ年齢の規制も解除。ベストな状態で始めていい。
⑤レッツ・ゴーボタンによるダッシュ機能は使用禁止。
⑥通信によるパーツ交換で変化したパーツの使用は禁止。ただし、強化したパーツの使用は認める。上限は設定しないので、可能なかぎり強化してかまわない。
⑦以上のことを踏まえたうえで、走行記録をビデオテープに録画し、応募すること（このビデオテープをもとにして審査が行われます）。

パーツレベルの規制解除で自由度が増大

パーツの強化やパーツレベルの規制が解除されたということは、セッティングのバリエーションが豊富になったということ。レベル1からレベル8までのパーツを自由に使えることはもちろん、強化によってレベル1のパーツをレベル8に鍛え上げることもできるのだ。強化自体もさまざまなバリエーションで行えるので、外見は同じパーツでも性能は十人十色となる。自分の好みで強化したパーツを使う場合は、必ずデータを覚えておくようにしよう。また、パーツの強化限界には注意すること。



↑クリスタルを使っての強化も可。ランダムでパワーダウンする危険もあるが…

セッティングの幅がかなり拡がるぞ

↓どのパーツがタイム短縮に貢献してくれるのかを見極めなければならないぞ

グングンローラーL
さくしゃ：フーゴ
No. 157　Lv8　IDNo. 61879
おもさ　1.4
パーツねんれい　000
きょうかすう　0/6
たいきゅうど　110
あんていせい　22

個々のパーツデータを表示させてから走らせること！

ぜんかいのタイム　--:--:--
こんかいのタイム　00:23:00
▶つづける　やめる
コースへんこう

TOTAL 00:00:78
LAP 00:00:78
LEAD 15

ビークスパイダー CLv 0% 74.2
いれかえ
はずす
▶データ
フォーミュラーバンパー 000
グングンローラーL 000
▷グングンローラーL 000
QタイヤS 000
グングンサイドドリーム 000

↑パーツのデータを1つずつ開くのは手間がかかるが、強化状況の確認に必要な作業なので必ず実行せよ

募集形態はシートからビデオに変更！

前回までは「セッティングシート」に書き込んでもらったセッティングを編集部で実際に試して選考を行っていたが、自由度が高い今回は同じ方法での選考はできない。このため今回はビデオテープでの募集に変更とする。スーパーゲームボーイを使えば、ビデオでの録画ができるぞ（持っていない人は友だちから借りよう。調達できない人、ゴメン！）。詳細については応募要項を参照のこと。

応募要綱

まず、競技規定をよく読んでそれに従うこと。ビデオでの録画については、以下の順番で編集ナシ（途中で一時停止して別の場面につなげるなど）で行うこと。①走行前、マシンのパーツデータを一つ一つ表示、②スタートからゴールまでの流れ、③ゴール後のタイム表示まで。

ビデオの方式はVHS、または8ミリビデオ。送られてきたものの中でもっとも速かったプレイヤーが優勝者となる（ビデオテープの返却は致しかねます）。応募の際は、自分の住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、**〒105 東京都港区東新橋1・1・16 T・Mファミマガ64編集部「最強コンペ③」係**まで。締め切りは9月19日（当日消印有効）で、優勝者の発表は10月21日発売の本誌12月号の『ミニ四駆GB』関連記事中で行う予定。優勝者には、『ミニ四駆GB』の特製テレホンカード&編集部特選のシークレットアイテムが贈呈されるぞ。なお、次号では第2回競技大会の優勝者を発表するぞ。乞うご期待！

これが優勝者に贈られるテレカだ!!



←缶パッケージと同じデザイン。地の色はシルバーで、高級感たっぷりなのだ

サポートテクニック②　―通信交換の活用―

通信機能でパーツ交換を行っていると、まれに強化数やパーツ年齢が完全回復することがある。強化の限界に達していたパーツの場合、ふたたび強化可能な状態に戻るのだ。強化によって上昇した性能の数値はそのまま維持されるので、強化と強化数完全回復を交互に行えば理論上は無制限にパーツを強化することができる。発生率は少ないが及ぼす効果は絶大だ。

↓この繰り返しで無限強化が可能なのだが…。時間と根気が必要だ

SPゴムタイヤS
さくしゃ：フーゴ
Lv4　IDNo. 61879
0/6
180

TRF

↓通信交換前。強化数が限界まで達していることがわかる

SPゴムタイヤS
さくしゃ：フーゴ
255　Lv4　IDNo. 61879
うかすう　6/6
きゅうど　180
ップりょく　98
オンロード　○
オフロード　○

↑通信交換で強化数完全回復が起きればしめたもの

ジャーナルフリークス

みんなのアミューズメント情報発信基地!

☆☆PRESENT☆CAMPAIGN
TOPIC☆GOODS☆EVENT☆

人気のあるたまごっちグッズやポケモングッズ情報のほか、秋のイベントも紹介しちゃうぞ。

イベント
新作ゲームがプレイできる「東京ゲームショウ'97秋」開催

今年の春に開催されたビッグイベント「東京ゲームSHOW」が今秋も開催されるぞ。今回も多数のメーカーが参加し、会場のスペースも前回より広くなっている。このゲームショウでは、さまざまな新作ゲームをプレイできるだけでなく、いろいろと楽しいイベントが用意されている。例えば特設ステージでは、一般参加のクイズ大会やチャリティオークションなどが予定されているぞ。





⬇毎回たくさんの人が集まる大きなゲームイベントなのだ

⬆参加するメーカーも104社と毎年増えてきているそうだ

今回のポスターはコレだ!



⬅このポスターのイラストはマンガ「アキラ」で有名な大友克洋氏の作品

東京ゲームショウ'97秋 開催要項

〈公開日〉 平成9年9月6日(土)・7日(日)
〈公開時間〉 午前10～午後7時
※最終入場時間は午後6時まで
※6日(土)の午前10時から午後2時までは、高校生以下入場不可
〈会　場〉 幕張メッセ　1、2、3、4、5、6番展示ホール
〈チケット〉 首都圏主要プレイガイドで前売り券発売中
〈発売場所〉 チケットセゾン、ファミリーマート、チケットぴあ、チケットローソン、CNプレイガイド、JR東日本
〈入　場　料〉 一般入場料（中学生以上）：当日券1000円（込）、前売り券800円（込）、小学生以下：無料
〈問い合わせ〉 TOKYO GAME SHOWイベント事務局
03-3246-6053

トピック
ナンジャタウンに新しい町「もののけ番外地」が出現!!

東京池袋サンシャインシティ内にある「ナムコ・ナンジャタウン」に、お化けや妖怪が支配する町「もののけ番外地」が現れたぞ。この町全体がお化け屋敷のようになっているのだ。ここにはいたるところに町を訪ねてくる人を驚かせる仕掛けがある。怪しい木魚をたたいてみたり、木戸の穴をのぞいてみるとおもしろいかも。町の中には参加型のアトラクションもあるぞ。もののけたちが住みついてしまった、古びた旅館の中を探索する「怪談・猫神旅館」。三輪車に乗って子猫を助け出す「進め！ 霊界三輪車」などいろいろチャレンジしてみよう。

町中がもののけに乗っ取られた!!



➡自然が多く静かだった町は、もののけに乗っ取られて変わり果ててしまった

三輪車で町を走れ!!





➡もののけに追われる子猫のナンチッチを三輪車に乗せて逃げるのだ



⬇昔、惨劇があった猫神旅館の入口。この先にはどんな恐怖が待ってるのか？

⬆昭和30年代を模した町並みに、怖～いもののけたちが住みついているのだ

プレゼント
ナムコ・ナンジャタウン招待券
2組4名

©DIRECTED BY KATSUHIRO OTOMO　MASHROOM／BEYOND

はみだし情報コーナー

「GDARIUS」をはじめ、さまざまなゲームミュージックを発売しているZUNTATAレーベルが東京と大阪でライブを行うぞ。8月31日(日)15時30分から東京渋谷「ON AIR EAST」。9月14日(日)15時30分から大阪梅田「HEAT BEAT」。問い合わせは0120-73-2000、ZUNTATA LIVE1997～CINETEQUE RAVE～事務局まで。

グッズ 発売中の「64システムラックDX」に新しいユニットが仲間入り

N64やゲームソフトをひとつに収納できる「64システムラックDX」がモリガングから発売中だが、今回この商品に新しく「64コアユニットA」と「64コアユニットB」が仲間入りした。「A」はSFCを収納できるトレーとコントローラホルダー。「B」はソフトを収納できる引き出しタイプになっているぞ。

64コアユニットA

➡トレーの後ろはコードを通せる穴もあって便利。価格は2300円(別)で発売中

64コアユニットB

➡引き出しには、10本のソフトや周辺機器が入る。価格は2500円(別)で発売中

プレゼント

64システムラックDX
&
64コアユニットA

セットで3名

➡基本になるセットがこれ。価格は3980円(別)

グッズ 大人気の「ポケモン」が今度は貯金箱になった!!

『ポケモン』の貯金箱がゲームセンターに登場。「カンカンクラブ2」というゲームの景品なのだ。この貯金箱は7種類あり、ピカチュウやミュウなどのタイプがある。また大当たりとして、暗いところで光るミュウの貯金箱もあるのだ。

ピカチュウ

➡とってもかわいいピカチュウなのだ

ミュウ

➡7種類のうち何が当たるかお楽しみ

プレゼント

ポケモン貯金箱
パート2

12名

トピック TV番組「64マリオスタジアム」の新エンディングテーマ決定!!

TV東京系で放映されているゲーム番組、「64マリオスタジアム」のエンディングテーマが変わったのを知っているかな? 新しいエンディングテーマを歌っているのは、何とNHKの連続テレビ小説「ふたりっ子」で有名な双子の姉妹、三倉茉奈ちゃんと佳奈ちゃんなのだ。2人にとって第2弾のシングルCDになるこの曲は、茉奈ちゃんと佳奈ちゃんたちのように明るくて元気いっぱいの曲なのだ。番組の最後まで要チェックだぞ。

テレビ東京系 64マリオスタジアム エンディング・テーマ
アップトゥミー
UP TO ME
ManaKana

⬆コロムビアレコードから発売中で価格は600円(込)。実は茉奈ちゃんと佳奈ちゃんは、「64マリオスタジアム」に出演したことがあるのだ

プレゼント

ManaKana
サイン入りポスター

10名

⬇「64マリオスタジアム」で毎回好評のポケモンリーグ。みんな見てるかな

トピック 振動パック対応のソフト発売を記念して「広末テレカ」プレゼント

任天堂のN64ソフト、「スーパーマリオ64」と「ウエーブレース64」が振動パック対応になって発売された。これを記念してテレビCMでおなじみの、広末涼子ちゃんのテレホンカードが読者のみんなにプレゼントされるぞ。非売品のグッズだ。

Nintendo
振動パックでしびれちゃう!
SUPER MARIO 64
スーパーマリオ
振動パック対応バージョン

➡パッケージも新しくなって再発売だ

プレゼント

広末涼子
テレホンカード

5名

⬇季節がずれちゃったけど、このテレカで気分を夏に戻そう!

夏だ、スイカだ、ロクヨンだ!

©Nintendo・Nintendo/CREATURES/GAMEFREAK/TV TOKYO/SHO-PRO/JR KIKAKU

ロッテから発売中のアイスクリーム「たまごっちマシュマロアイス」を買うとオリジナル「たまごっち」が当たるキャンペーンが9月30日まで実施されている。応募方法は、「たまごっちマシュマロアイス」に付いている応募マークを2枚一口にして官製ハガキか、専用の応募ハガキに貼って住所、氏名、年齢、電話番号を書き〒188-71 東京都田無郵便局私書箱21号「ロッテアイスクリームたまごっち係」まで送ろう。

グッズ 『たまごっち』がパズルゲームになってキーチェーンゲームで登場

バンダイから『マメゲームで発見!!たまごっち』がキーチェーンゲームで8月下旬発売予定。このゲームは落ちものパズルで、落ちてくる「たまごっち」キャラを3つ並べて消していくのだ。また本家たまごっちたちが成長したり病気になるように、このゲームでも成長したり病気になったりする。このほかにもおやじっちが登場するミニゲームもあるぞ。



➡色も形もカワイイマメゲーム。これを持っていればみんなの人気者？

⬆どこでも遊べて価格は1200円（別）

プレゼント
マメゲームで発見!! たまごっち
3名

8月号読者プレゼント当選者発表

●スターウォーズ 帝国の影
北海道／久田和行
宮城／佐々木弘和
茨城／八島豊治
埼玉／星竹昭
千葉／鈴木一徳
東京／横山勉
石川／池田潤
岐阜／島川博
愛知／舘野宏彦
京都／加藤嘉宏
大阪／矢内武士
兵庫／的場達也
奈良／竹田和哉
岡山／井上早人
広島／森本雅和
徳島／酒巻譲
高知／安田仁美
福岡／上村享央
長崎／土岐知久
大分／河野翔太

●ゲームで発見!! たまごっち
北海道／菅原大樹
岩手／佐藤勝
福島／佐藤正弘
栃木／武田啓介
群馬／関口秀之
埼玉／藤平義典
千葉／三本木暁
東京／佐貫槙法
長野／光澤宏二
新潟／八田一則
福井／近藤利幸
岐阜／佐藤宗則
静岡／市川裕章
愛知／市川豊
大阪／原田一博
兵庫／村木崇嗣
奈良／尾上彰啓
岡山／本田博史
広島／原田直浩
福岡／田中良樹

●スーパービーダマン ファイティングフェニックス
北海道／開発樹
福島／金子翔麻
栃木／松岡直幸
群馬／江村明彦
埼玉／田中智徳
千葉／秋葉悠佑
東京／小林潔貴
神奈川／石津諭
山梨／渡辺和希
新潟／島倉享佑
富山／西山裕介
石川／志賀誠太
岐阜／那須徹
／土井田勇樹
静岡／八木新之助
愛知／石井一樹
滋賀／木村稔
大阪／田内章子
兵庫／森崎一雄
香川／山下泰幸
（敬称略）

プレゼント希望者は

ジャーナルフリークス中のプレゼントを希望する方は官製ハガキに、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望賞品名、はみだし情報コーナーで紹介してほしいことや一言コメントなどを明記のうえ、**〒105 東京都港区東新橋1・1・16 T・Mファミマガ64編集部10月号ジャーナルフリークス・プレゼント係**まで送ってください。ただし記事の中に応募要項があるものやあて先が書いてある場合は、そちらの方に送ってください。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効です。10月号のプレゼントの締め切りは9月20日（金）必着です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

当選した賞品の発送は発売日などの都合上、締め切り期日後1～2カ月かかる場合もあります。プレゼントの当選、発送に関する問い合わせは受け付けておりませんのでご容赦ください。またジャーナルフリークス内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

CD VIDEO & BOOK

スーパーロボット大戦F／オリジナルサウンドトラック＆アレンジ
ポニーキャニオン／9月19日発売／2548円（込）

NOW PRINTING

CD
セガサターンで発売される『スーパーロボット大戦F』で使用の曲に、アルバム用にアレンジした曲や主題歌も収録。

ジブリがいっぱいCOLLECTION「風の谷のナウシカ」
ブエナ・ビスタ・ホームエンターテイメント／9月19日発売／4500円（別）

VIDEO
宮崎駿の代表作品がビデオになって登場。自然を愛する少女「ナウシカ」が、人間と自然の共存のため立ち上がる物語。

帝国／葉山宏治
ツーファイブ（キングレコード）／発売中／2854円（込）

CD
今まで手掛けたゲームミュージックやオリジナル曲を収録したアルバム。男臭さを全面に押し出した曲がウリ。

サマーブレイク／金月真美
コナミ（キングレコード）／発売中／3059円（込）

CD
「大人の短い夏休み」がテーマのサードアルバムだ。今回もアルバム中の2曲を彼女自身が作詩と作曲を担当している。

ウルトラマン図鑑2
講談社／10月下旬発売／7800円（別）

CD-ROM
さまざまな時代のウルトラマンのデータや、メカの設定などを完全網羅している。また241体の怪獣も紹介している。

アニテクノ サーフィンMIX
エアーズ　発売中／1121円（込）

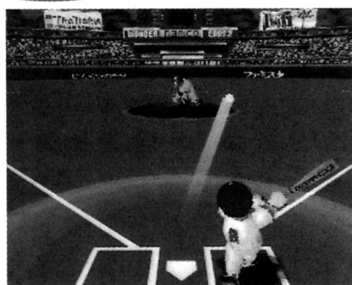
CD
懐かしいアニメの主題歌をテクノサウンドでリメイクしたアルバム。4人組の女性グループが歌を担当している。

©BANDAI・二馬力／徳間書店／博報堂

『がんばれゴエモン』ついに首位奪取!!

『ゼルダの伝説64（仮称）』をついに『がんばれゴエモン～』が捕らえた。ポイント的にも先月より60点増やして、トップ20では本当に久しぶりの300点台を獲得。文句のない堂々の1位だ。一方敗れた『ゼルダ』だが、『ゴエモン』が発売されてしまったため、次号の首位返り咲きは間違いないところ。迫るとすれば今月ジャンプアップしてきた『爆ボンバーマン』だが、得点差的にも厳しいだろう。また、先月タイトル発表されたナムコの『ファミスタ64』だが、初登場で5位に顔を出している。今後の順位に注目したいソフトだ。

注目ソフト Pick Up! ファミスタ64


⬆今作では、表示がポリゴンになっている。3Dスティックでの操作性にも注目だ

初登場で5位を獲得。かなりの好順位だが、4位の『爆ボンバーマン』には水をあけられている。長年FC、SFCを引っ張ってきたタイトルの続編だけに、さらなる順位アップに期待。

前人気Ranking TOP20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
2	1	★がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	N64 コナミ 8月7日 8900円 『スターフォックス』でも越えられなかった『ゼルダ』の壁を、ついに越えた。江戸っ子パワーのタマモノか	317
1	2	ゼルダの伝説64（仮称） 首位を『ゴエモン』に譲る。次号ですぐ返り咲きか？	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	220
3	3	MOTHER3（仮称） 得点は落としたが3位。相変わらず安定している	N64DD 任天堂 '98年3月未定 価格未定	168
16	4	爆ボンバーマン	N64 ハドソン 9月26日 6980円	165
―	5	ファミスタ64	N64 ナムコ 発売日未定 価格未定	132
4	6	ポケットモンスター（仮称）	N64DD 任天堂 '98年3月未定 価格未定	123
19	7	★パワーリーグ64	N64 ハドソン 8月8日 6980円	113
5	8	ポケットモンスター2 金	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	94
6	9	スーパーマリオRPG2（仮称）	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	87
―	9	スーパーマリオ64 2（仮称）	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	87
―	9	ファイアーエムブレム64（仮称）	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	87
9	12	ヨッシーアイランド64	N64 任天堂 11月未定 価格未定	74
23	13	ゴールデンアイ 007	N64 任天堂 8月23日 6800円	68
9	13	ゼルダの伝説64（仮称）	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	68
13	13	ポケットモンスター2 銀	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	68
14	16	実況ワールドサッカー3	N64 コナミ 9月18日 7500円	61
21	16	魔法聖紀エルテイル（仮称）	N64 イマジニア 発売日未定 価格未定	61
9	18	エフゼロ64（仮称）	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	58
15	19	シムシティ64（仮称）	N64DD 任天堂 '98年3月未定 価格未定	55
31	20	スーパーロボットスピリッツ	N64 バンプレスト 12月発売予定 価格未定	52

※前人気Rankingは9月号のアンケートハガキ1000通を8月2日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は10月号の発売までにすでに発売されているソフトを示しています。ハード名のN64はニンテンドウ64、N64DDはニンテンドウ64ディスクドライブ、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイの略となっています。

©（株）ナムコ・KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ゲームの評価はキミが決める！

Reader's Ranking '97

今月はN64が2本、GBが5本の合計7本がランキングの対象になっている。なかでも注目されるのはGBの『ゲームで発見!!たまごっち』だろう。6月27日に発売されるや、3日で30万本近い売り上げを記録。元祖「たまごっち」や「新種発見!!たまごっち」のキャラクタが総登場、さらに3匹までの同時育成が可能など、GBならではの要素も満載だけにその評価は注目されるところだ。また、『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』と『マルチレーシングチャンピオンシップ』の2本のN64用ソフトの評価にも注目したい。

その結果だが、GBの『ゲームで発見!!たまごっち』は総合で22点台、順位も15位とかなり高い評価だった。なかでもキャラクタは4点台を獲得し順位でも3位を記録。かわいいキャラクタや、育てているキャラクタに対する思い入れなどがウリのゲームだけにこの評価も当然といったところか。

一方、N64の2本だが、まったく同じような得点で、総合順位は22位と23位だった。項目別では、『トラブルメーカーズ』がキャラクタで、『マルチレーシング』が操作性で、それぞれ良い評価を獲得している。

N64 ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

エニックス	6月27日発売	8900円
アクション	総合21.81(22位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.95(17)	3.67(17)	3.23(42)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.72(17)	3.59(27)	3.65(19)

N64 マルチレーシングチャンピオンシップ

イマジニア	7月18日発売	7900円
レース	総合21.81(23位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.44(42)	3.58(24)	3.48(23)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.94(8)	3.81(16)	3.56(24)

GB ゲームボーイウォーズターボ

ハドソン	6月27日発売	4200円
シミュレーション	総合20.90(29位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.31(49)	3.45(33)	3.47(24)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.82(11)	3.63(23)	3.22(50)

GB ゲームで発見!! たまごっち

バンダイ	6月27日発売	4286円
シミュレーション	総合22.59(15位)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.50(3)	3.56(26)	3.24(40)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.80(13)	3.72(19)	3.77(15)

GB スーパービーダマン ファイティングフェニックス

ハドソン	7月11日発売	3980円
シューティング	総合21.26(26位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.68(26)	3.32(40)	3.39(29)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.74(16)	3.29(46)	3.84(13)

GB ポケットラブ

キッド	7月18日発売	4800円
シミュレーション	総合20.11(37位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.51(40)	3.40(36)	2.91(65)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.49(30)	3.49(33)	3.31(40)

GB それゆけ!!キッド

コトブキシステム(ケムコ)	7月18日発売	3980円
アクション	総合19.06(58位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.25(56)	3.25(44)	3.06(54)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.22(48)	3.19(56)	3.09(56)

お便りゲーム評価

ここからはみんなからのお便りでのゲーム評価だ。

N64 スター・ウォーズ 帝国の影

●3Dスティックが反応しすぎてキャラを操るのが難しいように思えた。オリジナルメカの描き込みはすばらしかったが、音楽にバリエーションがあればもっとよかった。Yウィングが飛び去るシーンのすばらしさなど、映画ファンには買いの一本だと思う。（岡山県／大野友美）

N64 ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

●これほどおもしろい2Dアクションは今までにないと思う。グラフィック、サウンドともに最高のデキ。操作性もよく動かしているのがとても楽しい。ポイントであるフリフリや、つかんで投げるといった動作が今までにないゲームの世界を作り出している。また、セー○ームーンのパロディ？とも思える変身シーンなどもあり、キャラクタ一人一人がとてもいい味を出している。さらに、各ステージの様々なワナや、三輪車などの乗り物がプレイヤーを飽きさせない。（東京都／岡部弘）

GB ゲームで発見!! たまごっち

●携帯用とは異なり、オートセーブ機能がついているので気軽にプレイできる。さらに3匹までの同時育成やミニゲームなども魅力的だ。ただ、ミニゲームがいつでも遊べないのと種類が少ないのが残念。最後にただの流行モノに終わってないところが好感が持ててオススメ！（大阪府／神出鬼没）

みんなの意見を待ってるよ！

次号のお題は、下の8本。官製ハガキにソフトの感想と住所、氏名（ペンネーム）、年齢、電話番号を明記して〒105 **東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部 リーダーズランキング係**まで。締め切りは9月2日（必着）。また、アンケートハガキに書いてある感想を使うこともあるのでペンネームを使いたい人は感想の横に書いておいてね。応募者の中から抽選で10名にファミマガ64特製テレカをプレゼント。

次号の対象ソフト

- ●ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
- ●マルチレーシングチャンピオンシップ
- ●雀豪シミュレーション麻雀道64
- ●麻雀放浪記CLASSIC
- ●ドゥーム64
- ●がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～
- ●パワーリーグ64
- ●ゲームで発見!!たまごっち

※Reader's Ranking '97は'96年12月以降のニンテンドウ64の15本、スーパーファミコンの36本、ゲームボーイの25本の計76本についての評価をアンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目のカッコ内の数字は項目ごとの順位を示しています。

順位	ゲーム名・スペック	推定実売本数
1	ポケットモンスター GB 任天堂 '96年2月27日発売 3980円	19万4080
2	ゲームで発見!!たまごっち GB バンダイ 6月27日発売 4286円	18万7080
3	★スーパービーダマン ファイティングフェニックス GB ハドソン 7月11日発売 3980円	2万9240
4	★マルチレーシングチャンピオンシップ N64 イマジニア 7月18日発売 7900円	2万4650
5	ミニ四駆GB Let's&Go GB アスキー 5月23日発売 4900円	2万1900
6	スターフォックス64 N64 任天堂 4月27日発売 8700円	1万7190
7	★スーパーマリオ64（振動パック対応版） N64 任天堂 7月18日発売 6800円	1万4730
8	ゲームボーイウォーズターボ ハドソン 6月27日発売 4200円	1万4090
9	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 SFC 任天堂 '96年11月23日発売 6800円	1万3390
10	スターウォーズ 帝国の影 N64 任天堂 6月14日発売 7800円	1万1180
11	★ポケットラブ GB キッド 7月18日発売 4800円（CD付5800円）	9960
12	マリオカート64 N64 任天堂 '96年12月14日発売 9800円	9680
13	実況パワフルプロ野球4 N64 コナミ 3月14日発売 8900円	9180
14	超空間ナイター プロ野球キング N64 イマジニア '96年12月20日発売 9980円	7590
15	★ウェーブレース64（振動パック対応版） N64 任天堂 7月18日発売 6800円	7380
16	実況パワフルプロ野球3 '97春 SFC コナミ 3月20日発売 6800円	5920
17	名探偵コナン地下遊園地殺人事件 GB バンダイ '96年12月27日発売 3980円	5900
18	ドンキーコングランド GB 任天堂 '96年11月23日発売 3000円	5880
19	糸井重里のバス釣りNo.1 SFC 任天堂 2月21日発売 7800円	5840
20	スーパーボンバーマン5 SFC ハドソン 2月28日発売 6980円	5440

月間売り上げRanking

6月30日～7月27日

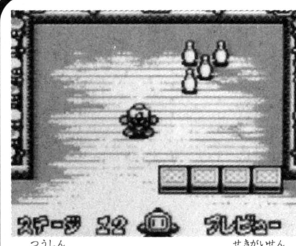
新作が3位、4位を獲得するも、2強が相変わらず圧倒的な強さを顕示!!

今月は、GBの新作『スーパービーダマン ファイティングフェニックス』とN64の新作『マルチレーシングチャンピオンシップ』がそれぞれ3位と4位を獲得している。ともに抜群とはいかなかったが、まずまずの売れ行き。『ビーダマン』は現在、月刊コロコロコミックでマンガも連載されており、GBユーザーの年齢層と合ったためか。この後も安定した売れ行きを期待したい。『マルチレーシング』はリアルなタイプの対戦可能な3Dレーシングゲームが初めてだっただけに、もっと売れるかとも思われたが、まあ順当といったところだろう。

新作以外では、相変わらず『ポケットモンスター』と『ゲームで発見!!たまごっち』がトップ争いをしている。集計期間が短いこともあるが、ともに先月より大きく売り上げを落としている。しかしまだ両方とも勢いはそれほど落ちていない。とくに『たまごっち』は後半の週で慢性的な品不足がやや解消されて、一気に6万本近い売り上げを記録している。

今月の一本

『スーパービーダマン ファイティングフェニックス』。ゲーム中には全部で49種類のビーダマが用意されており、友達との交換もできるのだ。



⬆通信ケーブルがなくても、赤外線でビーダマ交換ができるスグレモノだ

ハード売り上げRanking

全体的にハードの売り上げは伸びているが、そのなかで勢いがないのがN64。今月はSSに抜かれて4位に落ちてしまっている。

順位	ハード名	推定実売台数	'97年累計実売台数
1	プレイステーション	27万1550	229万0320
2	ゲームボーイ	16万8840	78万1770
3	セガサターン	2万4230	24万8200
4	ニンテンドウ64	2万1280	31万4830
5	スーパーファミコン	4830	7万3230

売り上げちょっといい話

大作ソフト発売で本体の売り上げ好調

今月は先月よりも1週間集計期間が短いにもかかわらず、ハードの売れ行きは好調。特にPS、GBは先月より3～4万近く伸びている。これにはもちろん発売されたソフトの影響が大きい。言うまでもなく、PSは『ダービースタリオン』で、GBは『たまごっち』。GBは本体とセットの『ピンクなTAMAGOTCHセット』も好調。また、SSがN64より伸びているのは『スレイヤーズ』や『バイオハザード』の影響だろう。

※このランキングは下記のゲーム販売店、コンビニエンスストアの売り上げデータを基に、編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。また、ハード売り上げランキングの97年累計実売台数とは'97年1月6日～7月27日の推定実売台数を表します。●データ提供店：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン－イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、以上全国1300店舗。※また、★印は集計期間中に発売されたタイトルです。

©HUDSON SOFT／今賀 俊／小学館／TAKARA

サテラビュー Satellaview Station ステーション

『バス釣りNo.1』春の大会に続いて、夏の全国大会が開かれるぞ。また『エフゼロ』には編集部の最速ゴーストが登場、みんな挑戦してくれ!!

音声連動 夏のバス釣り全国トーナメント開催

5月に放送され、多くのバサーが腕を競いあった全国トーナメントがまた開かれるぞ。放送日程は8月24日～30日の19：00～20：00。赤星湖サウスエリアで制限時間内にバスを5尾以上釣り、そのうちの5尾の総重量を競うのだ。

会場はサウスエリア



⇧会場はサウスエリア。私はここで58cmの大物を釣った…ニジマスだけど

釣りと音楽が楽しめる

今回も『バス釣りNo1』を持っていない人のための番組が用意されているぞ。それはサウンドジャーナル（SJ）といって赤星湖の特設舞台で行われる公開放送を見るという設定だ。24～26日がカントリーロック編（英語）。27～30日がボサノヴァ編（ポルトガル語）だ。ボタン操作で歌詞を日本語表示にできるぞ。ちなみにバス釣り大会は上位入賞者にステッカー、SJでは抽選でオリジナル時計が景品として用意されているぞ。



⇧今回糸井さんは出場しないが結果は見てくれるぞ。大物を釣って驚かせよう

No1を目指せ!!

★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★
☆ サテラ杯決勝 ☆
★ 『TOP100部門』結果発表 ★
☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆

TOP100部門で決勝に出場されたのは以下の80名の方々です。

1位 15646g
（入江永治／栃木県）
2位 15313g
（渡部悟史／愛知県）
3位 14926g

⇧この記録を抜けばトップ10入り確実。とは限らない。ベストを尽くせ!

音声連動 エフゼロに本誌編のゴースト登場

「F-ZERO2プラクティス」の成績優秀者をゲストに、バッキー木場さんがDJを務める番組が放送されるぞ。ヘビメタ中心のBGMを聴きながら、オリジナルのマシンとコースで遊べるのだ。また各コースにいるゴーストは、成績優秀者のものだからなかなか手ごわいぞ。さらに「サンドストーム1」のコースでは、本誌編のゴーストが走るのだ。腕に覚えがあるなら挑戦してくれ。放送日程は10月12日～18日の18：00～19：00だぞ。

かかってこいや！



⇧前を走っているのが編のゴーストだ。本気で速いよ、だって練習したもん



⇧ヘビメタをバックにエフゼロ。最高じゃのう

サテラビューに興味を持たれた人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセット」は通販にて販売中。価格は18000円（税込）。詳細はSt.GIGAサテラビュー放送センターにお問い合わせ下さい。電話番号：03-5350-8686

スーパーファミコン放送番組表

8月21日～23日	時間	8月24日～30日	8月31日～9月6日	9月7日～13日	9月14日～20日
00 サウンドノベルツクール・対応 30 週刊バスマガ・第25号	12	00 音楽ツクールかなでーる・対応 30 週刊バスマガ・第26号	00 RPGツクール2・対応 30 週刊バスマガ・第27号	00 RPGツクール2・対応 30 週刊バスマガ・第28号	00 RPGツクール2・対応 30 週刊バスマガ・第29号
00 エアーマネジメントⅡ 30 スーパーアレスタ	13	00 レミングス 30 ワイルドガンズ	00 スーパー五目ならべ 連珠 30 エストポリス伝記	00 大爆笑人生劇場 大江戸日記 30 スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	00 スーパー麻雀大会 30 す～ぱ～忍者くん
00 スーパーボンバーマン2 30 ザ・ファイヤーメン	14	00 アクトレイザー 30 CAMELTRY	00 スーパー桃太郎電鉄Ⅱ 30 初段 森田将棋	00 す～ぱ～忍者くん 30 スーパー五目ならべ 連珠	00 超魔界大戦どらぼっちゃん 30 大爆笑人生劇場 大江戸日記
00 ファイナルマッチテニス 30 クレイジーチェイス	15	00 ワイアラエの奇蹟 30 高橋名人の大冒険島	00 スーパー麻雀大会 30 す～ぱ～忍者くん	00 初段 森田将棋 30 超魔界大戦どらぼっちゃん	00 スーパー五目ならべ 連珠 30 エストポリス伝記
00 スーパー倉庫番 30 大爆笑人生劇場 大江戸日記	16	00 決戦 ドカポン王国Ⅳ 30 SANKYO Fever!	00 ウィザードリィV 30 SUPER E.D.F.	00 アルカノイド Doh It Again 30 ウィザードリィV	00 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 30 アルカノイド Doh It Again
00 マリオペイント BS版 30 ヨッシーのパネポン BS版	17	00 マリオペイント BS版 30 スペシャル ティー ショット	00 9月の夜に詰将棋 30 Dr.マリオ BS版	00 9月の夜に詰将棋 30 クオンパ BS版	00 9月の夜に詰将棋 30 Dr.マリオ BS版
00 サテラQ 直Q! 変化Q!	18	00 爆笑問題の突撃 スターパイレーツ 第1回	00 サテラウォーカー サテ坊を救い出せ!	00 サテラウォーカー 街の平和を取り戻せ!	00 ケンちゃんとちえあそび
00 F-ZEROグランプリ2	19	00 バス釣りNo.1 夏の全国トーナメント with SJ	00 爆笑問題の突撃 スターパイレーツ 第3回	00 子供調査団 Mighty Pockets ジャンク屋ブラックの家	00 子供調査団 Mighty Pockets 犯罪都市ビッグアッポー
00 マガジン番組 ゲームや音楽の最新情報	20	00 マガジン番組 ゲームや音楽の最新情報	00 マガジン番組 ゲームや音楽の最新情報	00 マガジン番組 ゲームや音楽の最新情報	00 マガジン番組 ゲームや音楽の最新情報
00 花札 30 す～ぱ～ぷよぷよ	21	00 初段 森田将棋 30 す～ぱ～なぞぷよ	00 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 30 アルカノイド Doh It Again	00 SUPER E.D.F. 30 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	00 ウィザードリィV 30 SUPER E.D.F.
00 マリオペイント BS版 30 ヨッシーのパネポン BS版	22	00 マリオペイント BS版 30 スペシャル ティー ショット	00 9月の夜に詰将棋 30 クオンパ BS版	00 9月の夜に詰将棋 30 Dr.マリオ BS版	00 9月の夜に詰将棋 30 クオンパ BS版
00 音楽ツクールかなでーる・対応 30 週刊バスマガ・第25号	23	00 サウンドノベルツクール・対応 30 週刊バスマガ・第26号	00 RPGツクール2・対応 30 週刊バスマガ・第27号	00 RPGツクール2・対応 30 週刊バスマガ・第28号	00 RPGツクール2・対応 30 週刊バスマガ・第29号
00 シューティングコレクション 30 エストポリス伝記	24	00 DARIUS FORCE 30 ゼルダの伝説	00 超魔界大戦どらぼっちゃん 30 大爆笑人生劇場 大江戸日記	00 エストポリス伝記 30 スーパー麻雀大会	00 スーパー桃太郎電鉄Ⅱ 30 初段 森田将棋
00 マリオペイント BS版 30 ヨッシーのパネポン BS版	25	00 マリオペイント BS版 30 スペシャル ティー ショット	00 9月の夜に詰将棋 30 Dr.マリオ BS版	00 9月の夜に詰将棋 30 クオンパ BS版	00 9月の夜に詰将棋 30 Dr.マリオ BS版

©Nintendo・Nintendo／HAL Laboratory, inc／Shigesato Itoi

RGB MANIAC

マニアック
MANIAC

前回はいきなり3ページだったけど、今回はちゃんと5ページ！心配かけてゴメンね。

マニアックテーマ画廊

お題 水着

毎年恒例となりつつある、今回のテーマ。ハガキもすごく多かったよ。



今号の一本

幸せそうなホークアイ♡（香川県／KEI）



こういう水着を着れば、ファリスもりっぱな女のコって感じ（東京都／葵海）



水遊びにブースカブーがいると楽しそう。乗ってみたいな～（和歌山県／愉莉蒼葱）



夏で海！とくればスイカ割りは定番スポーツ？（東京都／くろぶち）



ここ数年、海はおろか、プールにも行ってないなぁ。今年こそはと思いつつ…（東京都／花畑ピエール）



船酔いって、なっちゃう人にはそーとーツラいんだろうな。編は経験ないけど（神奈川県／上海りる）



黄色いゴムの水泳キャップ、懐かしいなー、コレ（群馬県／ポケモンまにあ）



今回やっぱり男性キャラの投稿は少なかった…（神奈川県／瀬井健三）



白い水着って目立つよね。海と相性のいい色だと思う（兵庫県／篠原賢哉）



なんか、こういう水着のデザインって好きです。エレンも元気いっぱいだし（大阪府／まめ）



アンジェラって、普段のカッコも水着みたいなもんだし。あまり変わんないかも（埼玉県／智坂いりえ）



はじめに見たとき、ナコルルだと思ってしまった…（群馬県／サマナァ汚辻）



なんで水着でガラフ？でもパワーはあります（東京都／海香かすみ）



ONIの時代（江戸時代とか？）の水着って、どんな水着なんだろう？想像つかないや（徳島県／さるお君）



怒るアンジェラの気持ちも、ごもっとも（静岡県／Mサボ）



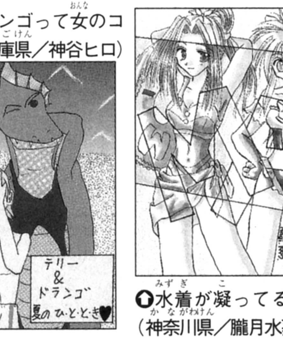
夏っぽいし、涼しそうだし、いい感じ。水着もカワイイし（大阪府／刹那見切）



シマシマの水着がアーチェに良く似合ってます（静岡県／プードルマニア）



ドランゴって女のコ…？（兵庫県／神谷ヒロ）



人魚にならないバージョンってのもないかなぁ？（栃木県／三木コジロウ）



水着が凝ってるね（神奈川県／朧月水葵）



カスミって水ポケモンのあつかいが好きなトレーナーなんだよね（東京都／きさらぎ浅葱）

【床下マニアック】 編さんって何人いるのですか？（宮城県／浅葉暦）編えーと、基本的に1号分の記事を書いてるのは1人だけ。歴代でいうと、全員で3人になるよ。編が毎回変わってるとか、1号分を何人かが分担してるって思ってる人もいるみたいだけど、作業は1人でやってます。結構大変だけど、楽しいほうが大きいかな。

教えて！上手い人っ

イラスト上達のためのアドバイス＆質問コーナーの第2回始まりっ！　では早速いきましょーか。

♣水彩でイラストを描く場合、主線がペンだろうと耐水性インクだろうと、絵の具で見えなくなりませんか？　それでいつも塗り終わったあとに、境目が消えちゃってて…。もう1回描き直そうとすると、にじんだりズレたりするんです。こういう場合、どうしたら上手く仕上がるんでしょうか？　教えて！　上手い人っ！（兵庫県／睦月勇）

♣だれかポスターカラーとコピックをどうすれば上手に塗れるのかを教えてください！　ポスターカラーは一応塗れるんですが、コピックはさっぱりダメで（泣）。色塗りのヘタな私をどうか助けて!!　お願いします。（京都府／あろえ）

編このコーナーが始まったばっかりってことで質問だけなんだけど、誰か上手い人、教えてあげてね。自分もヘタなんだけど…なんていうのは気にしないでね。月刊誌なんで、返答してもらうにも結構時間がかかるんだけど、気長に待ってもらうってことで、ね。



⇦手近なもので仕上げるのもウデってとこだね（愛知県／蒼月ひかる）

⇦自分にあった画材は、とにかくいろんなものを使ってみないとわかんないもんね（静岡県／珈珠りい）

工作できるかな？

心のこもった手作り作品を見せてもらうコーナーだよ。応募の数が少ないんで、なかなか紹介できないんだけどね。作ったものが大きくて送れないってときや、手元に残しておきたい場合は、その写真でもかまわないからね。

⇧色紙も使ってあって、キレイに仕上がってます。白黒じゃわかんないけど（神奈川県／たぬき）

⇦切り絵って、独特な雰囲気がでるよね。和風な感じかな（静岡県／モノクロビーブ）

紳士淑女の社交場 マニアック画廊

⇦最近『テイルズ』のイラスト減ってきたような気が…（佐賀県／あらたとら）

⇩浴衣って結構高いんだよね。でも欲しい（京都府／あろえ）

⇧すっごい攻撃力の高そうなパーティだね（大阪府／藍月ちはる）

⇩元気なジョゼットが夏っぽい！（静岡県／まいちゅけ）

⇧泣いてるキャラのイラストって少ないね。泣くって状況も、少ないか（岐阜県／あおぎイミラ）

⇦ちっちゃいロボットって、独特のカワイさがあるよね（大阪府／逸樹ありす）

⇦このイラストは背景の上にキャラが貼ってあるんだよ（北海道／朔夜さあ）

⇩『スターオーシャン』のラスボスだよね。でも、イマイチ印象うすいよーな気が…（京都府／しなしゅ）

今号の最高値

⇧ほっぺたの赤らんだところが、いい表情だなって思う（山口県／浅倉あ～みん）

⇦スクリーントーンがつぶれてないか、ちょっと心配（新潟県／東山克子）

⇦12月号のテーマ画廊にこの2人のイラストがいっぱいいきそうな気がする。お似合いって感じだし（福岡県／近衛茶々）

⇩こういうのもアリ（広島県／ぷーどる）

【床下マニアック】♨テレカのことを詳しく教えてください。カラーとか、サイズとか（大阪府／りほま愁華）編プレゼント用テレカのイラスト募集のことだよね。イラストの大きさは自由。テレカに収まるくらいの形で描いてくれればいいよ。色はもちろんカラーで。締め切りも1週間ほど延ばしたので、今からでも何とか間に合うかな？

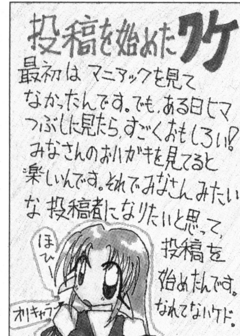
おハガキテーマの園 その
投稿を始めたきっかけ

毎回テーマを決めて文章ネタを書いてもらう、まあ、テーマ画廊の文字版みたいなもんかな。

◆投稿を始めたキッカケですか…。僕の場合は自分の夢が深く関係しています。作家を目指している僕は、ある日「伝えたいことを的確に伝えられ、なおかつ簡潔で強力なパワーを持つ文章」が今の自分に欠けている要素であることに気づきました。そしていろいろ考えた末、「投稿をしよう」と思いついたワケです(ハガキはスペースがないので、当然文章は簡潔になるだろうと考えたワケね)。…という理由で投稿を始めたんです。が、やってるうちに楽しくなってきちゃって…。今じゃほとんど趣味同然です。アハハハ…。（長野県／神籬なぎさ）

㊓趣味と実益を兼ねてるってわけだね。神籬さんの書いた小説、読んでみたいけど、マニアックだと掲載できないだろうなぁ。ちょっと残念。

◆ゲーム雑誌の投稿ページを見たのがきっかけです。自分の知っているゲームのイラストを見つけたりするとうれしくて。いつか自分もこんな風に絵を描いたりして雑誌に掲載されたいな、と思い続けていました。それから知り合いが雑誌に投稿をしているのを知り、「お前もやったら？」と言われ、投稿する気持ちが湧いてきて現在に至っています。今考えると、すごく単純かも…。（秋田県／速瀬宵）



◐読んでるだけの人もヒマつぶしのつもりでハガキ出して（兵庫県／あおいこうさぎ）

㊓友達が投稿やってたりすると、心強いもんね。いっしょにはげましあったりもできるし。そうだ、周りに投稿仲間がいないっていう人も、友達をさそってみたら？

◆イラスト投稿もしたことのない初心者の私にとって、最初はみなさん全員が神に見えたほどでした。私も試しに送ってみようとペンをとってイラストを描いてみると…楽しい！と、今は投稿しまくってるんです。みなさんも投稿してみてはどうですか？（埼玉県／藍霧美琴）

㊓イラスト描くのって大変だけど楽しいよね。これが載ったりすると、またうれしいんだろうなー。選ぶ立場の㊓が言うのも何だけど。

◆私が投稿を始めたきっかけ…ですか。目的はいろいろあったけど、一番だったのは「ただ単にコメントがほしい！」なのでした。だから初めて載ったときに付いてたコメントがすごくうれしかったのを覚えています。（徳島県／一六沢りふる）

㊓それほどコメントに期待していてくれてたとは…。あははー、なんかテレるねー。そんなこと言われちゃうと、これからはあんまりヘタなこと書けないや。

◆投稿を始めたきっかけは、見てるだけなのに飽きてきたから。ハガキ出したら楽しーかなー…と。で、載ったときゃー「うっきょー！」って感じでうれしいやらハズかしいやらで、その本を隠してまわったりしたし。まあ、悪人。とにかく楽しいんでハマってしまった。（北海道／朔夜さあ）

㊓初めて載ったときって、きっとみんなそうなんだろうね。でも本は隠しちゃダメだって（笑）。



◐ゲームキオスクで『エムブレム』の新作が出るんだよね（京都府／盛塩氏労）



◐『Ⅵ』はいまだに途中までしかプレイしてなかったりします（埼玉県／浅葱萌）



◐右の部分が血みたい。緊張感がただようイラスト（新潟県／柳川隆）



◐魔法を使うときって、こんな感じになってるのかな？（神奈川県／大野愛）



◐アニメだと烈より豪のほうが目立ってるね。どっちが主人公？（神奈川県／カトピー）



◐ラクガキ風の絵がミリーの持ち味を出してると思う（熊本県／長月淳）



◐敵キャラのなかにも、キライになれないヤツっている（滋賀県／月剣）



◐フォックスのお母さん？そっくりなんだろうね（京都府／オルトロス）



◐最近は㊓の周りのミニ四駆熱も冷めてきたみたい（宮城県／そーさい2）



◐『1』はグラフィックが独特なRPGだった気が…（山口県／直紀瞬）



◐リルムっていっつも名前、まちがえちゃうんだよね（宮城県／結城優夢）

◐体全体で「動」を表現してる！（福岡県／るの）



◐こっちのリースは静かな感じがするね（兵庫県／馬）



◐これならプロにも勝てそうなチームだよね（埼玉県／野球バカ其之壱）

【床下マニアック】♨締め切りを過ぎてしまうと、そのイラストなんかは次号まわしになってしまうのですか？（東京都／真凪飛鳥）㊓マニアック画廊とかマニアの園だったら次号まわしになるけど、テーマ画廊だけはムリ。締め切りをオーバーしたらボツになっちゃうからね。

新コーナー！ 気ままにオリジナル

またまた新コーナーが始まっちゃいます。ここはみんなの考えたオリジナルキャラを紹介してもらうコーナーなんだけど、いやー、みんな、こんなにオリジナルキャラを描きたいと思ってたんだ。始まったばっかりなのに、ハガキがいっぱいきてるんでビックリ。で、このコーナーなんだけど、どういうことをやっていこうか迷ってるんだよね。ただ絵を描いて紹介っていう方法もあるんだけど、やっぱりそのキャラの名前はもちろん、性格とかがわかったほうが楽しいと思うし。と、いろいろ考えてみたんだけど、編のアタマだと限界があるんで、良いアイデアがあったら教えてね。

➡肩のバーコードが近未来っぽい雰囲気をかもしだしてる（東京都／尾関由希子）

➡ちっちゃいコのほうがお姉さんなんだ。ちょっと意外（愛知県／めっきー）

➡せめて名前くらいはつけてあげようよ（大阪府／七瀬優羽&宮緒勇吹）

➡この4人がパーティを組んで旅してるって話かな（愛媛県／あおみどり良太）

➡耳のところがお供の動物（？）とおそろいって感じ（岩手県／太郎）

➡これくらい細かい設定を書いてくれるといいかも（新潟県／樹竜界）

➡首のところの紋章（？）に意味があったりするんだろうね（青森県／芦川果乃）

➡割とボーイッシュなタイプの女のコ。年も設定してほしいな（愛知県／水無月涼）

➡女のコかと思っちゃった。ミステリアスな感じがする（徳島県／宮月陸）

⬇銀髪メガネで知性派タイプ？ やっぱ魔法使い系かな？（東京都／岡谷みるも）

⬆というと、このコのほかにもオリジナルキャラがいるってことだよね（徳島県／一六沢りふる）

おハガキ 読者様交流の場 マニアの園 その

この夏は面白そうな映画がいっぱいだよね。みんなは何か見に行った？ 編は「エヴァ」と「もののけ」を見に行ったよ。

☆私は最近、欲求不満です。何でかって？ それはN64でRPGが出てくれないからです。こんなに長い間RPGを待ち遠しいと思ったことは初めてです。なんせN64はなかなかソフトが出ない！ そのうえ、出るのは私があまり好きではないジャンルのアクションやスポーツものばかり。アドベンチャーやシミュレーションは好きなので、『J2』はやりました。ベリー感動した作品でした。が、しかし、やはりRPGがやりたいのです。早くどこかのメーカーさん、N64にソフトを供給してください。コナミさん、『ときメモ2』や『ポリスノーツ』などを…。エニックスさん、今さら無理かもしれないけど『DQⅦ』をN64でも出してください。ハドソンさん『桃伝』や『桃鉄』や『天外魔境』を…。PSばかりひいきして、はっきり言って怒ってます！ と、ゆー訳で、N64オンリーの私でした。（京都府／青い泉）

編同じくRPG好きの意見として、今のN64ラインナップはツラいよね。でも先月号のインタビューでナムコがRPGを作ってる話もあったし、11月までには『ゼルダ』が出るみたいだし、もうすぐRPGにお目にかかれそうだよ。でも、選べるくらいになるまでにはちょっと時間がかかりそうな気がする。

➡64DDとSFCの2つあるんだよね。64だとしゃべるかも（兵庫県／ぷぷ）

☆みなさん聞いてくださ～い！ 私の学校の図書館に、なんと'95年と'96年のファミマガが置いてあったんですっ！ もう、ふるえる思いで見ました（バカ）。なつかし～い。『トレG』とか『バハムート』の記事もあったし…。RGBマニアックは本当に白黒でした。2ページしかなかったんですね。ほしいな、あれ…。（北海道／くっき～）

編図書館にファミマガが置いてあるなんて、いいなー。そういう学校。やっぱ勉強だけじゃダメってことなのかも、って都合よく考えすぎ？

☆もっ文字ネタが少ない?! そうだったのかぁ…んもう！ 早く言ってよ！ そーいうコトはさ！（え?!前から言ってた?）んで、楽しくないカモしんないけど…ヒマつぶしにつきあってくれぃ！ さて、編さんアーンド読者さん！ 「ピリカラチュウカ」ってなんかに似てなぁい？ そうよっ「ピカチュウ」！ さらに「ヒレカツとカラアゲ」これはなぁんだ？ そうですっ、「ヒトカゲ」！ ちなみに「ライチュウ」は

⬆たまたまTVを見てたら林原めぐみさんが出ててビックリ（神奈川県／あさづき悠花）

となりのマニアック



⇧水着がスクール水着っぽいね（静岡県／ばらスィー）

64の本だけど、なぜかあったりする他機種のコーナーなのです。

♤以前ど～してPS!?っていうハガキがたくさんありましたよね。ほとんどが名作だったけど。そのとき私は「しょーがないじゃん」と、みょーに冷めた目で見ていたんですが、今回すっごくショックを受けたものがありました。それはアニメ"天空のエスカフローネ"がPSになるという情報でした。「別にそんなのいいじゃん」って思うでしょう、みなさんはきっと…。があ！　エスカフローネのキャラデザインをしたのは『聖剣3』でおなじみの結城信輝さん！　サブキャラのメルルの声はアニメのポケモン"ピカチュウ"役の大谷育江さんなんですよぉ！　ショックぅ～&プレイしたい～。（滋賀県／晶花にき）

編自分の好きなものだと気になっちゃうってやつだよね。

♤第1回となりのマニアックを見て思ったこと。周りに「胸が大きいから（笑）ティファが好き♡」な人が多いんスよ。そのティファの絵が1枚もなかった…。マニアックは女の人のほうが多いからかな？（富山県／さつき優）

編そう言われてみると、ティファが影も形もない…。編がティファを嫌いだってわけでもないんだけどね。

♤『エースコンバット』。初めて出会ったPSのゲームです。私はPSを持っていませんが『1』も『2』もお店でプレイして大好きになりました。なぜそんなに好きかというと本当に自分が戦闘機に乗っている、あるいは、自分自身が空を飛んでいるような、どこからか湧いてくる、何ともいえない爽快感！　『パイロットウイングス』や『スターフォックス』に並ぶ名作だと思います。「空は自由なんだ」ということを教えてくれる作品です。3Dシューティングが苦手だという人も絶対プレイしてほしいおすすめの1本（1枚？）です。（北海道／ギャッパー）

編周りにもハマってる人、多いんだよね、コレ。



⇦ウワサでは難しいって聞いたよ（長崎県／神剣癸）



⇦とりあえず身近にはそーいう人はいないけどね（岩手県／神風ぷくりん）


⇦結構評判がいいので、遊んでみたいと思ってます（兵庫県／斎藤有華）



⇧『SUN』が64でも出るって！（新潟県／て～お～X）



⇩『1』はちょっと…だったな（宮城県／ひろヒロ比呂）



⇧64で出るとホント、いいのにねぇ（群馬県／KYOKO）


⇩いつ出るんだろうね、コレも（宮城県／浅葉暦）


⇦ナイフを握ってるあたりがバレッタっぽくてグゥ（徳島県／みやね伊吹）



⇧編はパソコンで遊ぼうかな。年齢的にもクリアしてるし（大阪府／神泉そうし）

「フライチャーシュウ」。…とことんヒマなんだなって思ってる？（千葉県／大和裕菜）

編よっぽどおなか空いてたんでしょ？　それとメニューからすると中華料理好き？　そうそう、ピカチュウといえば、最近流行ってるよね。いろんなグッズとか出てるし。編もアニメを見てます。で、ピカチュウの一番カワイイ声は、首をかしげながらの「チャ～？」だと思うんだけど。みんなはどう？

☆あたしの変なトコ。ファミマガ発売日に、必ずといっていいほど"逆夢"を見るんですよ。それも9割正確。みなさんはこーいう事ってありますか？（北海道／信太なつみ）

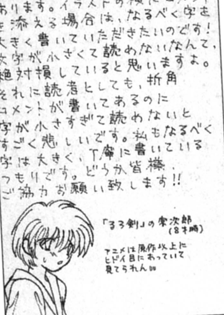
編今まで"逆夢"って言葉があるの知らなかった…。見た夢のまったく逆のことが起こるってことなんだって。編はそういったことは経験ないんで、なんかうらやましいなぁ。楽しそうだし（そうでもない？）。

☆8月号の床下マニアックのカニミソさん、私も64持ってませんよ。でも、このファミマガ64が好きなんで、毎月読んでいます。たとえ64を持っていなくても、私みたいな人もふくめ、いろんな人たちが楽しんで読める！　そんなところ、スバラシイと思いませんか？（香川県／KEI）

編そーそ、ファミマガも64がついてるだけで、64だけってわけじゃないし。極端な話、ゲーム機を持ってなくても、気にすることないって。

☆オレが先輩から聞いた「はちみつドリンク」の作り方です。用意するもの――はちみつ・砂糖・水
①砂糖を水でとかす。②はちみつと砂糖水を混ぜる。なんだかこれだけでいいそうです。オレも作ってみたんですが、凡人が好むようなものではないので、やめといたほうがいいです。たぶんコレはニセモノだと思います。（埼玉県／智坂みるく）

編『聖剣』の回復アイテムか。戦闘中にはツラそうだよね。アレは。


⇦編からもお願いしまーす！（群馬県／浜本みん）



⇦さあ、いつ頃にしようかな～。もうちょっと先かな（和歌山県／ゆりな蒼恩）



⇧文字ネタよろしく！　るあっちゅう！（福岡県／阿部ゼロっち）

あて先はこちらっ！

プレゼントテレカ用のイラスト募集の締め切りは、8月27日まで延長します。このイラストだけはカラーの作品のみの応募になってるので注意してね。白黒で送ってくれた人はゴメン。12月号のテーマ画廊のお題は「お似合いの2人」で締め切りは9月20日。すべてのおハガキのあて先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 RGBマニアック係の各コーナーまで送ってね！

【床下マニアック】♤ハガキ以外の紙でイラストを投稿するとき、コピーして（まだ色を塗っていない段階のやつ）もよいですか？（大分県／北斗アリス）編線画くらいだったら大丈夫だけど、さすがにスクリーントーンもコピーしちゃうとツライです。印刷はこまかいところも（もちろんヨゴレもね）はっきり出ちゃうからね。

ファミマガ64 読者プレゼント&アンケート 計30本！

今号のプレゼント 各10名

①実況ワールドサッカー3…20
②ゴールデンアイ…51
③川のぬし釣り3…89

※ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです。

応募のきまり

83ページのアンケートハガキに、タイトル内の今号のプレゼントで欲しいものの番号（①～③）と、アンケートの答えを記入し、50円切手を貼ってポストに投函してください。締め切りは9月19日必着、発表は10月21日発売の12月号です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校 ②中学校
③高等学校 ④大学
⑤専門学校 ⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください（学生以外なら0と記入してください）。

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を、番号で書いてください。
①男 ②女

5 ファミマガ64以外によく読む雑誌を、表2から3つ選んで、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表3から選んで、番号を書いてください。

7 あなたが今後、買いたいと思っているゲーム機やパソコンを、表3から選んで番号を書いてください。

8 あなたが今後、買いたいと思っているゲームを、98ページの新作カレンダーのなかから3つ選び、その番号を書いてください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表1から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表1から3つ選んで、つまらなかった順に番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを98ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを98ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を、次の項目から選んで番号を書いてください（機種は問いません）。
①1～5本 ②6～10本
③11～20本 ④21～29本
⑤30本以上 ⑥ほとんど買わない

14 今後、ファミマガ64でもっと増やしてほしい記事を次から選んで、番号を書いてください。
①スーパーファミコンの記事
②ファミコンの記事
③ゲームボーイの記事
④バーチャルボーイの記事
⑤ニンテンドウ64の記事
⑥セント・ギガ関連の記事
⑦超ウルトラ技
⑧マンガ
⑨読者投稿のページ
⑩ファミマガ64NEWSのような、最新情報先取りの記事
⑪読み物
⑫攻略大全のような、まとまった付録での攻略
⑬サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
⑭ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
⑮その他

15 今後、ファミマガ64で減らしてほしいと思う記事を、14の項目から選んで番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体について、あてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 N64ディスクドライブについてあてはまるものを、16の項目から選んで、番号を書いてください。

18 N64振動パックについてあてはまるものを、16の項目から選んで番号を書いてください。

19 アンケートハガキの表側の表に書かれたゲームのうち、自分で実際に遊んだことがあるものを、右下に記載の6項目（キャラクタ、音楽・効果音、お買い得度、操作性、熱中度、オリジナリティ）について、評価してください。採点方法は、
(5) 良い
(4) やや良い
(3) 普通
(2) やや悪い
(1) 悪い
の5段階です。

NO.	表1 今号の記事	NO.	
01	表紙	18	がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～
02	独占詳報 任天堂Big4 <N64スポ根ゲーム大行進！>	19	実況パワフルプロ野球4
03	実況ワールドサッカー3	20	ミニ四駆GB Let's & Go!!
04	ファミスタ64	21	ジャーナルフリークス
05	64大相撲	22	ファミマガ64 ランキングBOX
06	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	23	サテラビューステーション
07	遙かなるオーガスタ MASTERS'98	24	RGBマニアック <N64メーカーレポート>
08	Jリーグイレブンビート1997	25	ショウエイシステム
09	トップギア・ラリー	26	日本システムサプライ
10	Jリーグダイナマイトサッカー64	27	イマジニア
11	スポ根ゲーム最新情報	28	川のぬし釣り3
12	魔法聖紀エルテイル	29	Parlor！Mini7／実戦パチスロ必勝法！TWIN Vol.2
13	爆ボンバーマン	30	ミニ4ボーイII／あにまるぶりーだー
14	飛龍の拳ツイン	31	超ウルトラ技
15	スーパーロボットスピリッツ	32	新作ゲームカレンダー
16	ポケモンリーグスペシャル		
17	ゴールデンアイ		

NO.	表2 雑誌名	NO.	
01	電撃NINTENDO64	20	月刊ファミ通Bros.
02	The 64DREAM	21	LOGIN
03	Play Station Magazine	22	マイコンBASICマガジン
04	ファミ通PS	23	コンプティーク
05	電撃Play Station	24	電撃王
06	HYPERプレイステーション	25	ゲーメスト
07	THE PLAY STATION	26	コミックボンボン
08	SATURN FAN	27	コロコロコミック
09	セガサターンマガジン	28	少年ガンガン
10	グレートサターンZ	29	週刊少年サンデー
11	月刊TECH SATURN	30	週刊少年ジャンプ
12	電撃SEGA EX	31	週刊少年チャンピオン
13	HYPER SATURN	32	週刊少年マガジン
14	ファミ通サターン	33	月刊少年エース
15	週刊ファミ通	34	Virtual IDOL
16	TV Gamer	35	電撃G's エンジン
17	ゲームウォーカー	36	Pretty Fan
18	じゅげむ	37	その他
19	Vジャンプ		

NO.	表3 機種名	NO.	
01	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	11	ゲームギア／キッズギア
02	スーパーファミコン	12	プレイステーション
03	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ／ゲームボーイポケット	13	3DO
04	バーチャルボーイ	14	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
05	ニンテンドウ64	15	MSXシリーズ
06	PCエンジンシリーズ	16	PC9801／9821シリーズ
07	PC-FX	17	DOS／V
08	メガドライブシリーズ	18	マッキントッシュ
09	スーパー32X	19	ピピンアットマーク
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン	20	その他
		21	何も持っていない
		22	特に買いたくない

●キャラクタ
キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック

●音楽・効果音
BGMや効果音が、ゲームに合っているかどうかをチェック

●お買い得度
ゲームの値段が、内容につり合っているかどうかをチェック

●操作性
ゲームのキャラは動かしやすいかといった、プレイのしやすさをチェック

●熱中度
ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック

●オリジナリティ
斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック

記入上の注意

アンケートハガキは19の新作通信簿を除いて、すべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。

●1つのマスには、数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の書き方は、次の点に注意してください。1は7と間違えないように、上にカギをつけないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけずに書いてください（記入例を参照）。

●筆記用具は必ず、HB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンを使ってください。色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●表1から表3、および98ページからの新作カレンダーにある、01や0001などの数字は、頭の0も必ず書いてください。

記入例

×悪い例
7 4 □ 18

○良い例
1 4 1 8

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便ハガキ

50 円(えん)
切手(きって)を
はってね!

105-□□

東京都港区東新橋1－1－16
(株)徳間書店/インターメディア・カンパニー
ファミマガ64編集部　行

10月号(がつごう)のプレゼントで欲(ほ)しいもの　(　　ばん)

□□□-□□
住所(じゅうしょ)

(ふりがな)
氏名(しめい)

電話番号(でんわばんごう)　(　　)

19 新作通信簿(しんさくつうしんぼ)

ゲーム名(めい)	(顔)	♫	¥	(手)	!!!	★
N64：雀豪(じゃんごう)シミュレーション　麻雀道(マージャンどう)64						
N64：麻雀放浪記(マージャンほうろうき)CLASSIC(クラシック)						
N64：ドゥーム64						
N64：がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府(ももやまばくふ)のおどり～						
N64：パワーリーグ64						
SFC：ふね太郎(たろう)						
G B：ナムコギャラリーVOL. 3						
G B：ポケット麻雀(マージャン)						
G B：熱闘(ねっとう)ザ・キング・オブ・ファイターズ'96						
G B：マッハGo Go Go(ゴーゴーゴー)						

キリトリ線

アンケート回答欄　10月号

1　2　3　4

5 ,　,　,

6 ,　,　,　,

7 ,　,

8 ,　,

9　1位　2位　3位

10　1位　2位　3位

11 ,　,

12 ,　,

13　14　15　16

17　18

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

キリトリ線

N64（ニンテンドウ）メーカー最新（さいしん）レポート

今月はメーカーからの初公開情報が目白押しなのだ！

イマジニアから発表された新作3本に加え、N64初のパチンコに人気の3Dアクションと5タイトルをお届け。

3Dスティックでハンドルいらず

HEIWA（ヘイワ） パチンコワールド64

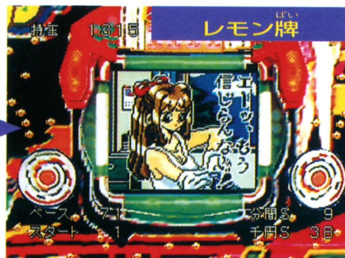
N64	発売日未定	パチンコ
		内部バックアップ（4）
	価格未定	――
		――

AMTEX／SHOUEI SYSTEM
アムテックス／ショウエイシステム

N64の機能を活かして人気機種を細かく再現

「平和」の人気4機種を搭載したパチンコゲーム最新作。今回はパチンコ台にポリゴンを使用することでより本物らしくなった。また、ハンドルの強弱を3Dスティックを入れる方向で再現している。

液晶画面もバッチリ!!



液晶の映像も寸分たがわず再現。しかし、この映像は結構スゴイかも!?



パチンコ盤はいつでも好きな大きさと角度で眺めることができる



3Dスティックで微妙な玉打ちが可能に。もちろん止め打ちもオーケーだ

パチンコ店の様子もより現実に近くなった

台はもちろん、パチンコ店自体もすべてポリゴンになり、細かく描写された店内を自由に移動できるようになった。しかも、N64版は3軒のお店が用意されているぞ。

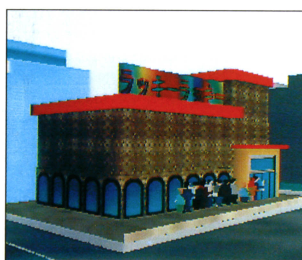


もちろんデータランプだってある。これで本日の大当たり回数などを確認できるぞ

景品カウンターもあるぞ



パチンコ店には必ずコレ。お店の規模に合わせて設置されている



お店は大、中、小の3つの規模があり人の混み具合なども違うのだ

店内の様子が時間で変化

ゲーム中では日付と時刻が変化する。時刻によってお店の混み具合や出玉が変わったり、日にちによって定休日や新装開店日があったりなど、プレイヤーの心をくすぐる演出が凝らされているのだ。

新装開店日もあるぞ



新装開店日には朝からズラリと店の前に人が並ぶ。台のクギも甘いぞ

時間がたつと…



逆にこの時間はほとんどの台が埋まっているので、玉がよく出る「当たり台」は見当たらない状態となる



この時間はズラリと並んだパチンコ台もガラガラの状態。大当たりの確率も上がっているので狙い目のときだ

©HEIWA／AMTEX／ショウエイシステム

※画面は全て開発中のものです

主人公の生い立ちが判明した！

カメレオン・ツイスト

N64	11月発売予定	アクション
		内部バックアップ（未定）
	価格未定	未定
		振動パック対応
		未定

JAPAN SYSTEM SUPPLY

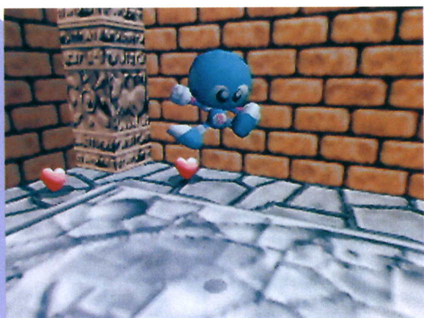
日本システムサプライ

平凡なカメレオンが冒険の世界で大変身

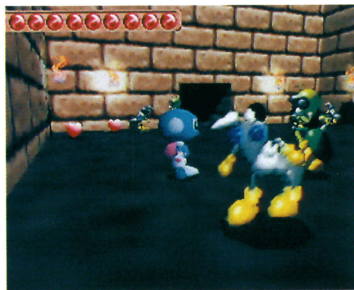
カメレオンが主人公という前代未聞のこのゲーム。でも、主人公はカメレオンみたいな姿をしていない？　今回、ゲームのオープニングでその謎が明かされたのだ。

そのカメレオンの名前はデイビー。ごくごく平凡なカメレオンの少年だったけど、ある出来事がきっかけで姿を変えられて、冒険の世界に迷い込んでしまったのだ。

主人公デイビー



⬅デイビーは冒険の世界に迷い込んで、二本足で立って歩けるような姿になった



⬆この世界ではこんなモンスターがワンサカ

最初のステージはジャングルの中

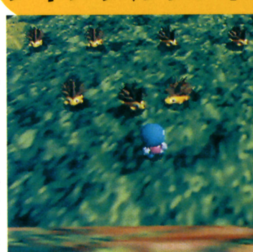
最初に迷い込んでしまったのは「ジャングルランド」。モンスターが出てきて攻撃してきたり、いろいろ危険なワナが待ち受けていたり、油断できないぞ。

カメレオン泳ぐ？



⬅カメレオンって泳げたの？　冒険の世界では水の中もへっちゃらなのだ

ジャングルランド



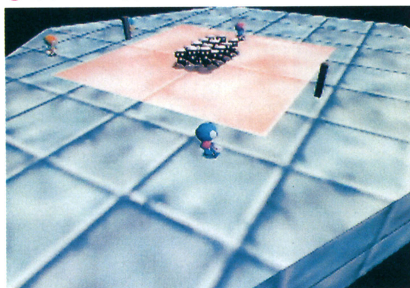


⬅⬆ジャングルの中でアイテムを見つけたり、敵と戦ったり

友達4人でバトルもできる

プレイヤーはデイビーのほかに3人のキャラクタを選択して冒険をすることが可能。そのほか、それぞれ好きなキャラクタを選んで同時プレイできる、「バトルモード」も用意されているのだ。

⬇4人バトルは決められたフィールドで戦闘開始



リンダ



フレッド



ジャック



⬆それぞれカラフルな体の色が特徴。お気に入りのキャラクタを選べるぞ

特別公開

主な舌技の名称と使い方

⬇助走をつけて舌で逆立ちすると、舌がしなって通常の倍のジャンプが可能

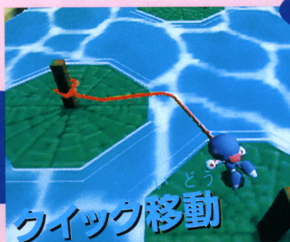




⬆舌で杭をつかんだままグルッと体を一回転させてボディアタック！

⬇たくさんの敵が出現するところで有効。カメレオンはけっこう大食い？





⬆舌で杭をつかんで移動。危険な場所もこの方法ですばやく移動できるぞ

©JAPAN SYSTEM SUPPLY

超先取り

最新3タイトルの画面写真を公開！

東京ゲームショウ'97 出展タイトル情報！

イマジニアがTGSに出展する予定のN64の新作は6本。そのうちの最新タイトル3つについて初画面写真を入手！ロムの開発度やTGSでの出展状況とともに紹介するぞ!!

Imagineer

イマジニア

今度はどんな演出を見せてくれるのか?!



⇧グラフィックやサウンド面で大幅な強化を計るとのこと。新ゲームモードも気になる

フルポリゴンの野球ゲーム再び！

超空間ナイター　プロ野球キング2（仮称）

N64		
発売日未定		野球
		未定
		未定
価格未定		未定
		未定



⇧いろいろな場面で派手な演出が入った前作

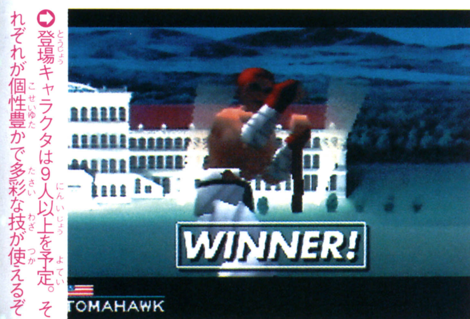
三振したときや、デッドボールを受けたときなど、プレイ中のおもしろい演出が記憶に新しい『プロキング』。早くもその2作目のお目見えだ。基本的なゲームシステムは前作そのままに、新しいゲームモードが追加されるとのこと。TGSでは実際に遊べるロムが出展される予定なので、会場でビシバシプレイすることができるぞ！

イマジニア入魂の本格派3D格闘

ストラグルハード（仮称）

N64		
発売日未定		アクション
		未定
		未定
価格未定		未定
		未定

ポリゴンキャラがなめらかに動き回る、3D格闘アクション。今までにない、新しい防御システムが採用されるとのことだ。こちらもTGSではビデオ出展のほか、体験プレイが可能だ。



➡登場キャラクタは9人以上を予定。それぞれが個性豊かで多彩な技が使えるぞ

シナリオを楽しむボードゲーム！

キラッと解決！64探偵団

N64		
発売日未定		ボードゲーム
		未定
		未定
価格未定		未定
		未定

マップを進んでキラッと解決?!



⇧シナリオやマップは、プレイするたびに自動的に新しいものが作り出されるらしい

このゲームは、なんとボードゲームと判明！さまざまな目標が設定されたマップを歩き回り、発生するイベントをキラッと解決?! TGSではビデオ出展に加えて、ゲームプレイも可能だ！

©Genki Co.,Ltd.／Imagineer Co.,Ltd.／(社)日本野球機構・Imagineer Co.,Ltd.／パンドラボックス・Imagineer Co.,Ltd.／Genki Co.,Ltd.

「ゲームキオスク」アンケート結果報告 & 「ゼルダの伝説64」（仮称）当選者発表!!

「ゲームキオスク」に関するアンケートQ1～Q3に対する読者の反応は？

前号で実施した「ゲームキオスク」に関するアンケート、Q1～Q3の回答を編集部で集計。寄せられた読者の意見とともに、その結果について、任天堂のコメントを交えて報告していくぞ。

応募者の9割以上が利用したいと回答！

利用したいと答えた人が、なんと9割以上！　ソフトさえ供給されれば、まだまだSFCで遊びたいという人が多いのでは？

〈読者の声〉

●欲しくても、もう売られていないソフトがけっこうあるので、便利だと思います。

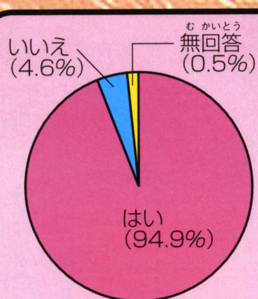
●期待しています。1本でも多くのソフトが書き換えできるよう、お願いします。

●これでスーパーファミコンは死なず!!　ライトユーザーが名作を楽しめるきっかけになることを期待しています。

〈任天堂のコメント〉

大多数の方から利用したいという回答をいただき、心強く思っています。

Q1 「ゲームキオスク」を利用しますか？



書き換え価格が「高い」は約6割

質問中に掲示した書き換え価格（新作3千～6千円、既発売タイトル千～2千5百円）では、読者の過半数が「高い」と感じているようだ。しかし、任天堂のコメントからもわかるとおり、これはあくまでも予価。さらに安くなる可能性もあるようだ。

〈読者の声〉

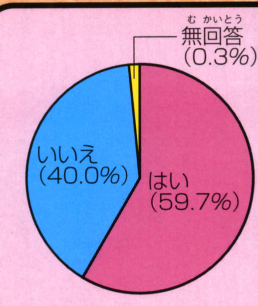
●既発売タイトルの書き換え価格は5百円くらいにしてほしい。新作3千～6千円は適当だと思う。

●書き換え価格はそこそこ安いと思います。しかし、Fカセットの価格は安くしてほしい。

〈任天堂のコメント〉

Fカセットや書き換えの価格はまだ検討中ですので、参考にさせていただきます。

Q2 書き換え価格は高いと思いますか？



よく遊ぶゲーム機の1位はN64で決まり！

さすがに、N64がダントツで1位。SFCは1位と差は開いているものの、PSやSSをおさえて2位という結果が出た。「ゲームキオスク」が実施されれば、再びSFCで遊ぶ人が増えそうだ。

〈読者の声〉

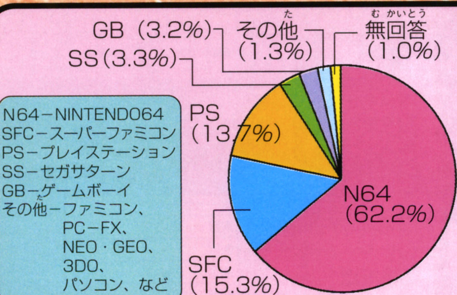
●すっかり新しいハードになれてきましたが、実はまだまだSFCでやりたいソフトがありました。

●SFCは次世代機と共存しながら長く遊ばれるハードになる！

〈任天堂のコメント〉

読者の方々のアンケートですから、当然N64が強いのですが、先日のCESA（社団法人コンピューターエンターテインメントソフトウェア協会）の白書によると、SFCが過半数を占めており、まだまだSFCで遊んでいるユーザーが圧倒的だと思っています。

Q3 今あなたが一番よく遊ぶゲーム機は？



『ゼルダ64』がもらえる幸せ者を発表!!

寄せられた応募用紙の中から厳正な抽選により、『ゼルダの伝説64（仮称）』の当選者を決定！　左に記載した、ズラリ100人の中に、キミの名前はあるかな!?　当選した幸せ者は『ゼルダ64』の発売日決定を心して待つべし！

↑正直言ってうらやましい

北海道／中村祐美／八杉克政／松島貴之
青森／小原基秋
岩手／松浦幸成／八重樫栄
宮城／大平高浩／佐藤孝幸
秋田／斉藤哲哉／佐藤公大
山形／板坂真／厨晋之介／高谷浩幸
福島／鈴木祥之／末永智之
茨城／稲葉義明／田口文子
栃木／永沼久明／松尾修一
群馬／井上洋平
埼玉／沢田亮／高村建次
千葉／窪田建明／小林輝男／平野郁昌
東京／尾曲雅之／柴田和／下山瑛介／永井稔／平田和也／渕上昌史／星吉則／茂木雅也
神奈川／稲垣耕史郎／臼井文明／大森洋平／鈴木大輔／内藤敬範
長野／尾越晃／中澤一真
新潟／神林美穂
富山／池田慎也
石川／北野澄子／西村紀彦
福井／有馬徹／島田誠
岐阜／青木政志／松葉俊治
静岡／大橋賢作／藤田啓義

愛知／市川尊康／倉地由多可／倉光健太／鈴木優作
三重／服部勝博／矢田仁
滋賀／大崎雅信／山田敦司
京都／大久保信吾／谷口賢司／松井悠
大阪／桂尚史／児嶋慶人／丸笹剛
兵庫／穴田昌広／川谷内満／邑智寛
奈良／赤井義延／前川亜樹
和歌山／成本栄治
鳥取／武田篤志／山根慎也
島根／松浦広子
岡山／つじたかや／難波和紀／三浦淳仁
広島／鶴田健／前野緯／山崎達宏
山口／久保郁夫／坪井和史／松岡隆文
徳島／竹森順一／中山和俊／森吉正裕
香川／大山雅弘／中浦晴香
愛媛／平林義隆
高知／入野弘次／倉辻奉和
福岡／大場亮佑／久保田正明
佐賀／吉田知弘
長崎／山本和則
熊本／佐伯研亮／山口達也
大分／佐藤仁也
宮崎／湊亮太
鹿児島／森薗禎彦
沖縄／玉城努

©Nintendo

GB期待のNEW COMER

川のぬし釣り3

「うおっち」の お世話も楽し 釣りゲーかな。字余り



13色対応 GB	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	ロールプレイング
		内部バックアップ（2）
	9月19日発売予定	
	予価3600円	

本編は釣りがメインのロールプレイングゲーム

万病を治す「川のぬし」を釣り、妹の病気を治すために旅に出るロールプレイングゲーム。

GBでもちゃんとウキ釣り、ルアー釣り、投げ釣り、毛バリ釣りの4種類の釣りが楽しめ、それに伴って、釣り具も豊富だ。



↑釣り糸をたらすと魚影が映る。エサやルアーが合っていると魚が食いつく。すかさずうまく合わせると…



↑水中画面に。魚が止まったときに引いて釣り上げる。ルアーの場合はまずルアーに食いつかせてからだ

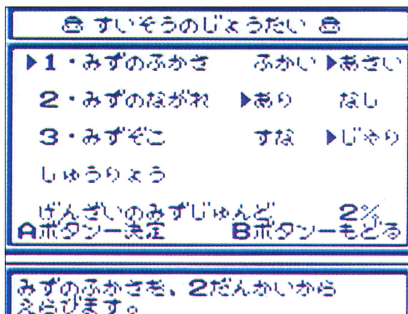


→釣り上げた瞬間にハリやルアー、毛バリが壊れることも。また買わなきゃ

「うおっち」モードは言わば魚の育成進化させゲーム

シリーズ3作目のニューモード「うおっち」は名前からも想像できるとおり、魚を育てるモードだ。

まずは、水槽の準備をし、卵をふ化させて、魚の世話をし育てる。すると、あ〜ら不思議。突然変異してまったく別の魚に進化しちゃうのだ。どうやら世話の仕方によって進化の回数や種類が変わるらしい。いろいろ試してみよう。

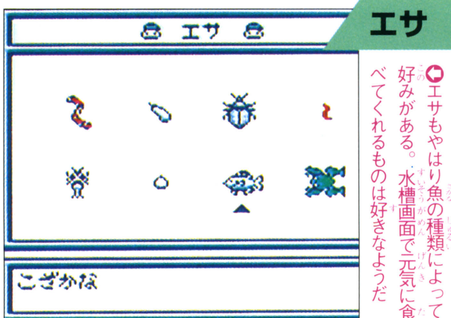


→水の深さ、水の流れ、水底の状態は魚に合せて変えてやらないとダメだよ



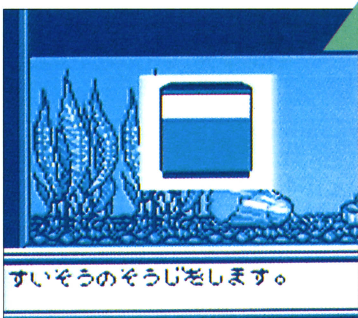
→空腹はもちろん、環境が気に入らないとどんどんストレスが溜まっちゃう

エサ



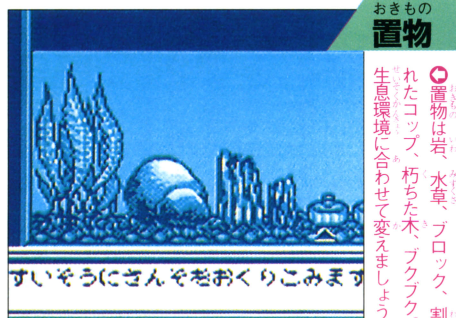
→エサもやはり魚の種類によって好みがある。水槽画面で元気に食べてくれるものは好きなようだ

掃除



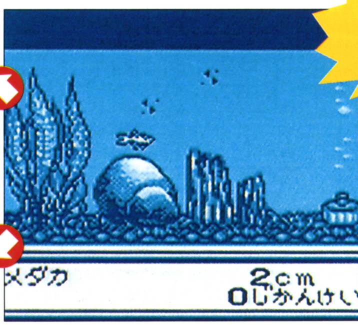
→「水槽の状態」で水の純度を確認し、たまには掃除をしよう。ボタンひとつでできる。

置物

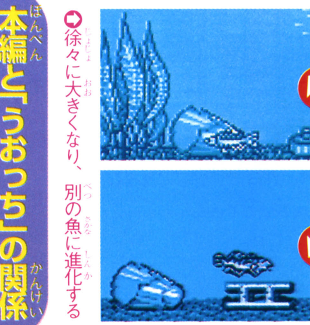


→置物は岩、水草、ブロック、割れたコップ、朽ちた木、ブクブク。生息環境に合わせて変えましょう

進化！



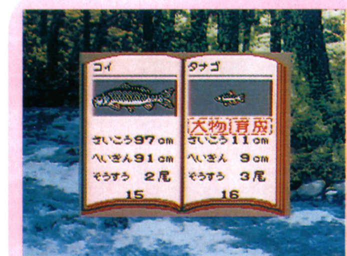
→ふ化したてはメダカなどの小さな魚だが、まめに世話を続けていると…



→徐々に大きくなり、別の魚に進化する

本編と「うおっち」の関係

一度「うおっち」モードを始めちゃうとスイッチを切っているとき以外、魚は成長し続けているのだ。つまり、本編をやっている間も成長し続けているわけ。30分から40分に1度はセーブポイントのお地蔵さんのところで状況を確かめ、世話をしてやらないと、知らない間に死んでしまったなんてことも…。



↑本編で「釣りメモ」を見ると今までの記録が出る。育成できた魚にはマークが付く

©Victor Interactive Software Inc.

SFC 実戦パチスロ必勝法！TWIN Vol.2

9月12日発売	サミー
	パチスロ
5980円	バッテリーバックアップ

超爆裂モードも打てるパチスロゲームだ

『実戦パチスロ必勝法』シリーズが『Twin』に生まれ変わっての第2弾。今回も最新機種が入り実戦同様に楽しめるぞ。

ウルトラセブンとワイワイパルサー2を収録

最近のパチスロ機は、キャラクタを前面に出している機種が多いが、今回の機種も、それぞれウルトラセブンとカエルのキャラクタが主役となっている。どちらの機種も最近主流の4号機タイプで、リーチ目の数が多いのが特徴だ。


爆烈、超爆烈の2モードがあるので、実戦以上の出玉を味わうことも可能だ

ウルトラセブン

誰でも知っている「ウルトラセブン」をメインキャラクタとして採用したパチスロ機だ。筐体デザインも変更されており、ステレオサウンドも楽しめる。また、キングジョーやエレキングなどの怪獣が3つそろうといったものがリーチ目となっており、そうなれば、ビッグボーナスが狙える。そのほかのリーチ目も覚えやすいぞ。


キングジョーやエレキングなど、おなじみのキャラクタが登場するパチスロ

ワイワイパルサー2

パチスロ機の中で最大のヒット作、「ニューパルサー」の後継機として登場したマシンだ。「ニューパルサー」の人気の要因の一つでもあったカエルの絵柄もそのまま生かされている。今回もリーチ目は豊富に用意されており、窓枠内にチェリーが4つ以上出現といった、とても分かりやすいリーチ目なども追加されている。


前作から続く、スロットのカエルの絵柄が人気の一因でもある

SFC Parlor! Mini7

8月29日発売	日本テレネット
	パチンコ
4900円	パスワード

攻略と実戦のモードでパッチリ研究できる

『Parlor! Mini』シリーズの7作目。今回も新台2機種を2つのモードで打てるぞ。攻略モードは、釘調整やリーチアクションを見ることができ、実戦モードは換金率や営業形態など実戦と同じような感覚で打てるのだ。


攻略モードでは大当たり確率を高くできるので、簡単に大当たりさせられる


実践モードでは2機種16台の中から選んで、まるで実戦のように打てるのだ

今回の収録は豊丸と大一の機種

今回のパチンコ台は、CRセブンドーフVとケロケロジャンプの2機種だ。どちらの台も液晶画面を採用しており、凝ったリーチアクションを見せて楽しませてくれるぞ。CRセブンドーフVは当たると必ず確変に入る権利もので、確変は2分の1で継続する。また、ケロケロジャンプは、時短デジパチで、絵柄によって時短回数が異なるのだ。


実際にお店で打つときのために、じっくりと練習しておこう

CRセブンドーフV

豊丸産業のCR権利物だ。どの絵柄からでも、当たれば必ず確変に突入するのが新しい。4種類あるリーチの中では「小人リーチ」が最も信頼性が高い。メルヘンタッチのグラフィックも美しいぞ。


カワイイ小人のグラフィックで女性にも人気の一台


どんな絵柄でも、数字で当たれば必ず確率変動に突入するCR権利物だ

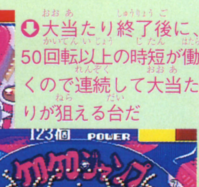

右側の小人がリンゴを落として数字で当たると大当たり。小人で当たるまで確変が続く

ケロケロジャンプ

大一商会初の時短機能を採用したデジパチ。絵柄によって回転数が異なる。中央の液晶画面の中の、コミカルなカエル達が醸し出すリーチは全部で6種類と、豊富に用意されている。


液晶でのカエル達の動きがとっても楽しいのだ


大当たり終了後に、50回転以上の時短が働くので連続して大当たりが狙える台だ


これは、中、右出目が同時に進むレインボーリーチだ。信頼度の高いリーチの一つだ

©TOYOMARU／DAIICHI／KONAMI／TELENET JAPAN・円谷プロ／BANPRESTO／YAMASA／SAMMY

13色対応

ミニ4ボーイII

9月18日発売
4800円
J・ウイング
シミュレーション
通信対戦可能

パートナーにより変化するマルチシナリオ

パーツを組み合わせ最強のマシンを作る『ミニ4ボーイ』の続編。基本システムは前作と同じだが、新要素として、主人公にパートナーが付き、そのキャラによりストーリーが変化していくのだ。またコースを独自で作ることも可能。



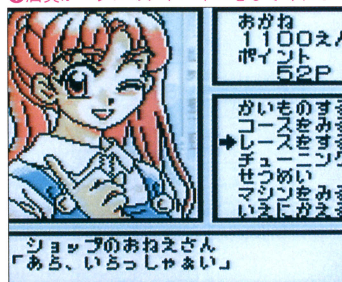
レースに参加したり、自分のマシンの改造が自由にできる



4人のパートナーの1人、いぐちゆかなチャン。個性的なキャラが登場

パーツを組み合わせて独自のマシーンを作成

255種類のパーツをうまく組み合わせることにより、マシンの性能が上がる。だが、各パーツの組み合わせのバランスが悪いと、性能を引き出せないので、マシンのセッティングには心掛けよう。

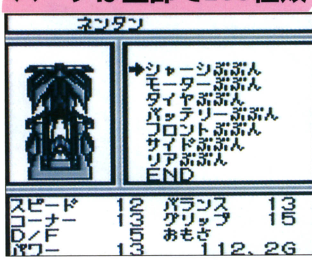


店員がマシンのアドバイスをしてくれる



マシンをバランスよく作ろう！

パーツは全部で255種類



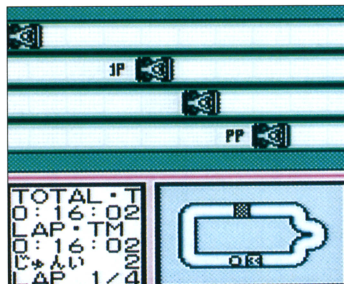
リアルなセッティングを楽しめるぞ

大会を勝ちぬいてチャンピオンを目指せ

四天王をはじめとする、計10人のライバルを相手にして、地区大会のレースを勝ち抜いていかなければならない。最終目的は、ミニ4チャンピオンになることだ！



レースに優勝すると、お店では購入できないパーツを入手することができる



1レース4周。優勝を目指すのだ

謎の人物現る！



主人公を陰から見守る人物の正体は…

13色対応

あにまるぶりーだー

9月11日発売
4800円
J・ウイング
シミュレーション
通信対戦可能

二百種類もの動物を育成できる!!

ライオンやワニ、白鳥など日常の生活では飼育できない動物を、ペットとして育成していくことが目的のシミュレーション。動物園にいるような珍しい動物も登場する。また、他種との交配で、新種の動物を誕生させることも可能。



「しつけ」や「がくしゅう」で調教して、賢いペットを飼育していこう！

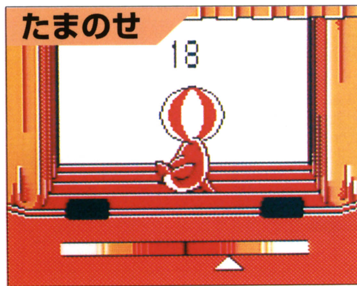
新種誕生!?



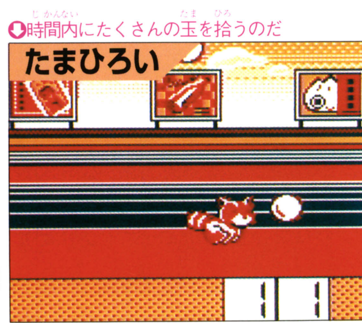
このように珍獣が誕生する場合も…

トップブリーダーになれ

1年に5回、ペットの芸や美しさを競う大会や、コンテストが開催される。ペットに、玉拾いやあいさつ、ダンスなどを習得させて優勝を目指していこう！

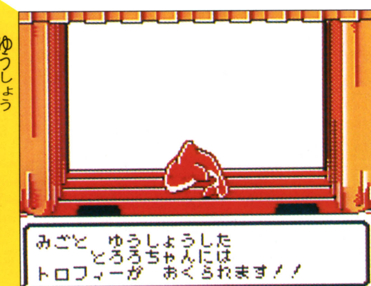


玉を落とさないようにバランスをとれ



時間内にたくさんの玉を拾うのだ

優勝をめざそう



大会に優勝するとトロフィーが贈られる

©J・WING

超ウルトラ技

CHO ULTRA TECHNIC

最強の隠しチームを登場させる『パワーリーグ64』のウル技が発見されたぞ！

金

ニンテンドウ64

2大隠しチーム登場

パワーリーグ64

神奈川県／川口和司クン

オープンゲームで、すべての能力が最高の外人選手たちで構成されているヒュービーズと、モンスターのような名前の選手たちで構成されているモンスターズの、2つの隠しチームを使用できるようになるウル技だ。

まず、メニューセレクト画面で「OPEN」を選択し、チーム選択画面になったらスタートを押す。次に、3Dスティックを上、左、右、下の順に倒し、最後にもう一度スタートを押そう。すると、阪神タイガースの下の空欄にヒュービーズが、近鉄バファローズの下の空欄にモンスターズがそれぞれ出現し、オープンゲームの対戦で使用できるようになるぞ。



⬆2つの隠しチームはオープンゲームでなければ使うことができない

⬇このチーム選択画面になったら、下のコマンドを入力しよう





スタートボタンを押したあと、3Dスティックを上、左、右、下の順に倒し最後にもう一度スタートボタンを押す



⬆空欄にヒュービーズとモンスターズという2つの隠しチームが登場するのだ

⬇もちろん、2つの隠しチームどうしでの対戦をすることもできる





⬅強力な隠しチームを使って熱闘だ！



技彦のMiniサポート

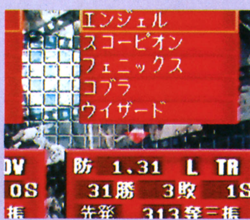
隠しチームの特徴

このウル技で登場する2つの隠しチームのうち、『パワーリーグ』シリーズ初登場となる、モンスターズの特徴を紹介しましょう。このチームは、投手までもがホームランをねらえるという強力な打線がウリですが、守備力が低く、エラーが多いという弱点を同時に持っています。しかし、優秀な投手がそろっているので、常に三振をねらっていけば、守備力の低さを補ってより強力なチームになりますよ。





⬆打撃面の弱点はなく、強烈な攻撃を展開することができますよ



⬆野手のエラーは、優秀な投手陣でカバーすることができます



銀

ゲームボーイ

「だいばくはつ」しても平気

ポケットモンスター

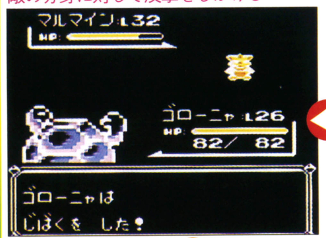
兵庫県／安田真也クン

あらかじめ、通信ケーブルで2台のゲームボーイを接続しておき、「みがわり」を使えるポケモン（以下A）と、「じばく」か「だいばくはつ」を使えるポケモン（以下B）で通信対戦をする。対戦が始まったら、Aは「みがわり」で分身を出現させて、その分身に対してBが「じばく」か「だいばくはつ」を使ってみよう。すると、通常はひん死状態になるはずのBが、姿を見せないまま戦闘を続けることができるのだ。

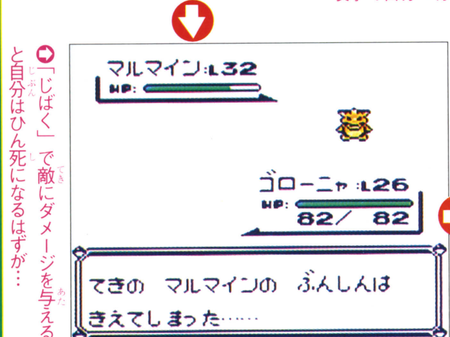
なお、この技は「ポケモンリーグ」などの大会では禁じ手。友達との対戦で試してみよう。



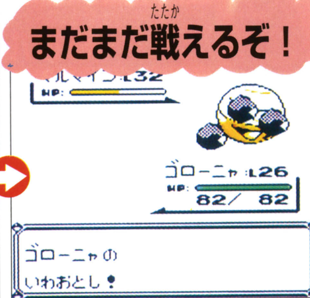
↑対戦相手のポケモンが「みがわり」攻撃で自分の分身を出現させてきた



↓こちらのゴローニャは「じばく」で敵の分身に対して反撃をしかける



←「じばく」で敵にダメージを与えると自分はひん死になるはずが…



←姿は見えないけれど、このとおり戦闘を続けることができてしまうのだ

「みがわり」の入手先

コイン 79まい
わざマシン23 3300
わざマシン15 5500
▶わざマシン50 7700
いらない
なにと こうかんする?

←タマムシシティの景品交換所で手に入る、わざマシン50を起動して覚える

銅

ニンテンドウ64

ペナントレース試合数変化

パワーリーグ64

大阪府／新庄雅之クン

ペナントの試合数を変更できるウル技を紹介しよう。

メニューセレクトで「PENNANT」を選択し、10試合のミニペナントか135試合のフルペナントかを選択する画面になったら、Lトリガーを押しながらAを押してみよう。すると、30試合のペナントをプレイすることができるのだ。また、同様にミニペナントかフルペナントかを選択する画面で、Rトリガーを押しながらAを押すと、70試合のペナントをプレイすることができるようになるぞ。

↑メニューセレクト画面で「PENNANT」を選択

↓この画面でLかRトリガーを押しながらAを押そう

試合数が変化!!

←Lで30試合、Rで70試合になるぞ

銅

ニンテンドウ64

ホームランリプレイ

パワーリーグ64

千葉県／狩野弘司クン

通常は試合後にしか見られないホームランのリプレイを、試合中に見ることができるぞ。

試合中にホームランを打ったら、ホームランを打った選手のチームが攻撃しているときに、十字キーの上とLトリガーを同時に押してみよう。すると、画面に「REPLAY」と表示されて、ホームランのリプレイが始まるのだ。なお、このリプレイは何度でも見ることができ、複数のホームランを打っている場合は、最後に打ったホームランのリプレイが始まる。

↓自分のチームが攻撃しているときにコマンドを入力

↑ホームラン！　この感動をもう一度味わいたいときは…

十字キーの上とLトリガーを同時に押す

↑「REPLAY」と表示され、ホームランのリプレイが始まる

←リプレイは何度でも見ることが可能

©HUDSON SOFT／（社）日本野球機構　・Nintendo／Creatures inc.　／GAME FREAK inc.



銀 ゲームボーイ

隠しルアーを入手

スーパーブラックバスポケット2

愛知県／星崎一夫クン

ゲーム中に登場するいくつかのステージには、前作からおなじみの隠しルアーが存在している。隠しルアーを入手することができるステージと座標は右下の表のとおり。この座標の地点までバスボートで移動したあとにキャストコマンドを選ぶと、全部で4種類の隠しルアーを手に入れることができるのだ。

なお、「はすのいけ」と「いりまがわ①」のステージでは、ルアーが隠されている地点を通過したときに、ゆうきがルアーの存在を教えてくれるぞ。

STAGE MAP
SBBC オープン トーナメント in はすのいけ
クオリファイ／9い にゅうしょう

シナリオモードのステージ1、「はすのいけ」でのトーナメントの場合だと…

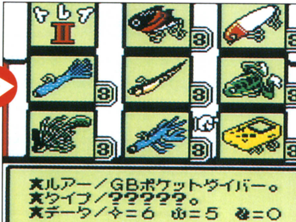


ルアーが隠されている地点まで移動すると、ゆうきが話しかけてくる



そこでボートを止めてキャストすると、隠しルアーを手に入れることができる

こんなにルアーが！



最初は透き間だらけでガラガラだったトレイⅡに、ルアーが全部そろった

隠しルアー一覧

ルアー名	入手ステージ	座標
アマガエルXX	はすのいけ	42／9
マメラバ&PGパドル	いりまがわ①	38／53
レッドクロー117	にやまダム	29／34
GBポケットダイバー	あいざわこ①	4／48

銅 ゲームボーイ

ゆうきからのプレゼント

スーパーブラックバスポケット2

三重県／辻内俊紘クン

ステージ1の「はすのいけ」で9位以内に入賞して、ステージ2「いりまがわ①」の大会へ参加できるようにする。ステージ2の会場に行くと、トーナメントが始まる直前にゆうきが「ぼくもつれてって」と言ってきたあと選択肢が現れる。ここで2回続けて「つれてかない」を選ぶと、ゆうきは主人公に4つの新しいルアーを手渡したあと、帰ってしまうのだ。ゆうきからのアドバイスは聞けなくなるが、これらのルアーは性能がよくて重宝するものばかりだぞ。



今までアドバイスありがとう。でも次のステージからは独りでも大丈夫。ゆうきの手助けはここまででいいよ




ゆうきはがっかりしているようだけど、僕に何かをくれるみたいだ




うれしいプレゼントだ。このルアーで次の大会も頑張るぞ

ゆうき、ありがとう

銅 ニンテンドウ64

セクターZが終わらない

スターフォックス64

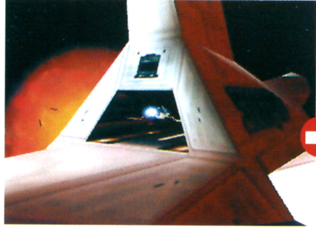
山梨県／長沢直樹クン

セクターZにおいて、ステージが終わらなくなってしまうウル技が発見されたぞ。

セクターZまでゲームを進めたら、何発めでもいいからグレートフォックスへミサイルが激突する瞬間に、グレートフォックス後部の格納庫に突入してみよう。すると、グレートフォックスが被弾したにもかかわらず、アーウィンが再び発進してしまい、ステージが終わらなくなるのだ。ちなみにこの状態は、ポーズをかけて「コースをやりなおす」を選べば正常に戻るぞ。



グレートフォックスにミサイルが接近中。ここでスピードを調節して…



ミサイルの激突と同時に、グレートフォックス後部の格納庫に入ろう





通常ならここでステージが終わるはずなのに、飛び続けるアーウィン。どうして？

スーパーボンバーマン4 友人のボンバーマンがやられたとき、「君の死はムダにしないよ」と言って散らばったアイテムを回収するオレ（徳島県／大谷 賢さん・20歳）。**マリオカート64** 家族みんなで熱中しています。ちなみに母は、自分がドンキーコングに似てる（笑）からといってマイキャラにしています（宮城県／千葉雅昭クン・16歳）。**桃太郎電鉄HAPPY** 24時間続けて死にそうになりました（岡山県／小野浩司クン・19歳）。

次号のファミマガ64は、9月22日(月曜)発売です。



銀 ゲームボーイ

特殊ビーダマ入手法

スーパービーダマン ファイティングフェニックス

奈良県／森本暢毅クン

ゲーム中に存在するビーダマ50種類のうち、意外な方法で入手できる11種類を公開するぞ。左の表に、ビーダマ名、入手方法、ビーダマの効果についてまとめておいた。なお、名前のあとに※のついているものは、JBA研究所のビーダマ一覧画面でスイッチを入れることによって効果を発揮するものだ。

特殊ビーダマ一覧表

NO.	ビーダマ名	入手方法	ビーダマの効果
2	ドクター多摩野ビー	JBA研究所に100回行く	キャラバンモードの「VSCOM」でドクター多摩野が登場
9	むぼうビー	ビーダーモードを100回プレイする	対戦中に相手を3秒間動けなくする
19	かっとビー	ビーダーモードのエンディングのあと5分間放っておく	対戦時に移動およびショットスピードがアップ
20	ばくおんビー※	サウンドテストですべての「SE」を聞く	爆発の音がマヌケなものに変化
24	ヘタビー※	タイトル画面で3分間放っておく	タイトル画面の絵が変化
26	ゴールドプレカビー	プレイヤーカードを100回見る	プレイヤーカードの絵が豪華になる
29	うんちビビー※	セレクトボタンを押しながら本体の電源を入れる	発射したビーダマがうんちになる
34	メロビー※	サウンドテストですべての「BGM」を聞く	タイトル画面の音楽が変化
41	かみだのビー	ビーダーモードで「チャレンジビーダー」を獲得して、おみくじビー入手後「今日のうんせい」で大凶を出す	対戦時に、相手のポイントを2もしくは1奪う、じゃまボン＆ドスコイを消す、自分が病気になる、のどれかが発生
42	てけてけビー※	オプションなどのすべてのモードに1回以上入る	ビーダマンの足音が軽くなる
45	ヘビー	ビーダーモードの合計点数を7000点にする	ビーダーモードでレベル11をプレイ可能になる

↑「ヘビー」の獲得プロセス。ビーダーモードの合計点数を7000点にしたら…

↓JBA研究所に行ってみよう。ビーダマを獲得することができたようだ

↑みごとNo.45のビーダマ「ヘビー」をゲット！ どんな効果があるのか

→再びビーダーモードを選んでみると、新たに「LEVEL11」が出現したぞ



銅 ニンテンドウ64

秘密の安全地帯

スターウォーズ 帝国の影

東京都／渡辺元気クン

ステージ5「ガルの宇宙港」で、運搬船の発着場の右側のガケにあるチャレンジポイントを取りにいくと、ジェットパックの燃料が切れて戻れなくなってしまうことが多い。

こんなときは、発着場の中央にある棒の下の斜面に沿って降下しよう。すると、足場もないのに落下しない場所に着地できるのだ。ここでは通常の足場と同様に、ジェットパックの燃料を回復することができるぞ。

↑運搬船の右側にあるあやしいガケに、チャレンジポイントが隠されている

→チャレンジポイントを取ったら、前方の発着場に戻るのだが…

↑残り燃料はあとわずか。ここで、真ん中の棒の下の斜面に沿って降下

↓すると、足場もないはずのガケの中腹に着地ポイントを発見！

↑ここでジェットパックの燃料を目いっぱい回復させよう

↓このあと、上昇すれば運搬船の発着場にたどり着くことができる

©STARFISH INC.・Nintendo・HUDSON SOFT／今賀 俊／小学館／TAKARA・LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED EXCLUSIVELY TO NINTENDO. *STAR WARS* AND *SHADOWS OF THE EMPIRE* ARE TRADEMARKS OF LUCASFILM LTD. USED UNDER AUTHORIZATION. ／Nintendo

超ウルトラ技大募集!!

このコーナーでは、みんなからのウル技情報を募集しているぞ。ウル技を見つけたら、キミの郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、そして技のくわしいやり方を、下の例のようにはっきり書いて送ってほしい。ちなみに同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用している。また新しいゲームの技ほど、採用の可能性がグ〜ンと高くなるぞ。採用された人には、下に示した賞金・商品をプレゼントするので、ドシドシ投稿してくれ！

●技のランクと賞金・賞品●

金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

ハガキ

↓うら
- ゆうびんばんごう
- じゅうしょ
- なまえ（フリガナ）
- とし
- でんわばんごう
- 技の内容

↓おもて

50円
980-□□
仙台市青葉区二日町6-7
TIMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード
（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

FAXの場合は 24時間OK!

FAX番号 022-213-7535

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4〜6時（022-213-7555）にお願い致します。

木コイン

ワンパの同士うち

ニンテンドウ64
スター・ウォーズ 帝国の影
北海道／光城直也クン

ステージ2「エコー基地からの脱出」で、ワンパがオリに入っている部屋へ入ったら、オリのスイッチを押す。このあと部屋から出て、しばらくしたら再び部屋へ入ってみよう。なんとワンパどうしで争い合った形跡が残っているぞ。

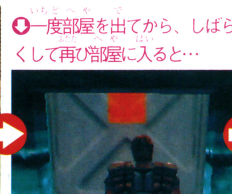
⬇ワンパがオリに入っている部屋に入る。基地内に2か所あるぞ





⬆スイッチを押して、ワンパをオリから出してやろう

⬇一度部屋を出てから、しばらくして再び部屋に入ると…





⬆なんとワンパが倒れている。仲間にやられてしまったらしい

AT-ATに追い撃ち

ニンテンドウ64
スター・ウォーズ 帝国の影
北海道／光城直也クン

まず、ステージ1「ホスの戦い」を選び、AT-ATを倒す。このあと、頭のあたりをねらってブラスターを撃ってみよう。すると小さな爆発が起こり、黒煙を吹き上げるのだ。



⬆倒したAT-ATの頭のあたりをねらって撃て

⬇倒したはずなのに、爆発して黒煙を吹き上げる



音楽室でため息

ゲームボーイ
ゲームで発見!! たまごっち
東京都／森竜也クン

競技大会で1種目以上優勝して、「おぷしょん」に「おんがくしつ」を出現させる。ここでBGMが鳴っているときにSEの0番を聞くと、いつもは踊っているたまごっちが、おなかをすかせて座り込むのだ。



⬆たまごっちが踊っているときにSEの0番を聞こう

⬇あれ？ 踊りすぎておなかがすいちゃったのかな？



お星様のアドバイス

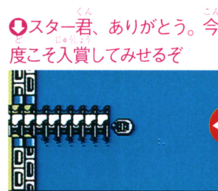
ゲームボーイ
スーパーブラックバス ポケット2
埼玉県／大場光宏クン

シナリオモードでゲームを始めたあと、同じステージで3回以上続けて予選落ちする。このあと4回目の大会に参加すると、主人公を見かねたマスコットキャラのスター君が、大物を釣れる場所を教えてくれる。



⬆これで3回目の予選落ち。バスはどこにいるんだ？

⬇スター君、ありがとう。今度こそ入賞してみせるぞ



ナゾの空間

ニンテンドウ64
スター・ウォーズ 帝国の影
北海道／光城直也クン

ステージ2「エコー基地からの脱出」で、スタート直後にあるスノウスピーダーの上の空間をブラスターで撃ってみよう。なぜか、何もないはずの場所にブラスターが当たるぞ。

⬇スタート直後の場所に、ある、スノウスピーダー





⬆その上に、ブラスターの当たるナゾの空間がある

©LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED EXCLUSIVELY TO NINTENDO. *STAR WARS* AND *SHADOWS OF THE EMPIRE* ARE TRADEMARKS OF LUCASFILM LTD. USED UNDER AUTHORIZATION. ／Nintendo・BANDAI・STARFISH INC.

「風の谷のナウシカ」から13年、天才・宮崎 駿の凶暴なまでの情熱が、世界中に吹き荒れる！

生きろ。

宮崎 駿 監督作品

もののけ姫

松田洋治/石田ゆり子●田中裕子/小林薫●西村雅彦/上條恒彦●美輪明宏/森光子/森繁久彌
製作総指揮/徳間康快●原作・脚本/宮崎 駿●音楽/久石 譲(徳間ジャパンコミュニケーションズ)●主題歌「もののけ姫」唄:米良美一
徳間書店・日本テレビ放送網・電通・スタジオジブリ提携作品●特別協賛/日本生命●配給/東宝 ©1997 二馬力・TNDG



全国東宝洋画系にて大ヒット上映中！

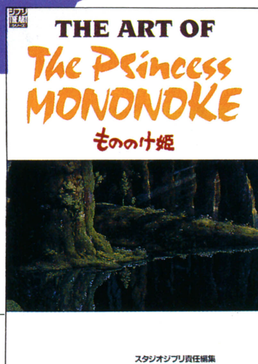
映画関連書、続々登場！

映画「もののけ姫」映像美術の集大成

ジ・アート・オブ もののけ姫

人を寄せつけぬ深い神々の森、鉄を作る城砦の如きタタラ場…。美術ボードや宮崎監督のイメージボード、CG映像をはじめとする様々な絵で、映画の世界を再現！ *「もののけ姫」制作日誌('94年8月〜'97年6月17日)

スタジオジブリ責任編集●A4判ソフトカバー●定価2900円(税込) 好評発売中



フィルムコミック もののけ姫 全4巻

①②8月下旬発売 ③④9月下旬発売 ●B6判ソフトカバー ●定価各580円(税込)

徳間アニメ絵本 もののけ姫 上下

9月下旬発売予定 ●AB判ハードカバー ●定価各1575円(税込)

ロマンアルバム もののけ姫

近日発売予定

もののけ姫
公開記念フェア
全国書店にて開催中

1980年初期設定版

もののけ姫

宮崎 駿

宮崎監督が1980年に描きためた90枚のイメージボードを、絵本形式でまとめた1冊。

●A3判変型ハードカバー
●定価3045円(税込)



最 新 刊

アニメーションの色職人

柴口 育子

歴代のジブリ作品、そして最新作「もののけ姫」。高畑・宮崎アニメを「色」で支えた女(ひと)・保田道世、35年の職人人生を綴る。
●四六判ハードカバー●定価1680円(税込)



徳間書店

気になるソフトの発売日はいつ!?
新作ソフトカレンダー

カレンダーの見方

8月21日 スーパーファミマガ64DD TIM 9800円 7777
発売日 タイトル メーカー 価格 アンケート番号

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトル前に[13色]とあるのはスーパーゲームボーイの13色モード対応のもの、[64DD]とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ専用予定のものです。●タイトル右側にある4ケタの番号はP.82のアンケートに対応しています。

ニンテンドウ64

8月23日	ゴールデンアイ 007	任天堂	6800円	0001
9月上旬	Jリーグ ダイナマイトサッカー64	イマジニア	7500円	0002
18日	実況ワールドサッカー3	コナミ	7500円	0003
26日	爆ボンバーマン	ハドソン	6980円	0004
10月中旬	飛龍の拳ツイン	カルチャーブレーン	7800円	0005
24日	Jリーグイレブンビート1997	ハドソン	6980円	0006
下旬	ぷよぷよSUN64	コンパイル	未定	0007
11月未定	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	未定	0008
	ヨッシーアイランド64	任天堂	未定	0009
	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	8800円	0010
12月未定	走れぼくの馬(仮称)	カルチャーブレーン	6980円	0011
	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	コナミ	未定	0012
	遙かなるオーガスタ MASTERS'98	T&Eソフト	未定	0013
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	未定	0014
'98年3月未定	[64DD]シムシティ64(仮称)	任天堂	未定	0015
	[64DD]ポケットモンスター(仮称)	任天堂	未定	0016
	[64DD]MOTHER3(仮称)	任天堂	未定	0017
	[64DD]マリオペイント64(仮称)	任天堂	未定	0018
発売日未定	エアロゲイジ	アスキー	未定	0019
	バーチャル・プロレスリング 64	アスミック	未定	0020
	プロ麻雀 極64	アテナ	未定	0021
	スノボキッズ	アトラス	未定	0022
	HEIWAパチンコワールド64	アムテックス/ショウエイシステム	未定	0023
	キラッと解決! 64探偵団	イマジニア	未定	0024
	シムシティ2000(仮称)	イマジニア	未定	0025
	ストラグルハード(仮称)	イマジニア	未定	0026
	スノースピーダー64(仮称)	イマジニア	未定	0027
	超空間ナイター プロ野球キング2(仮称)	イマジニア	未定	0028
	魔法聖紀 エルテイル(仮称)	イマジニア	未定	0029
	忍たま乱太郎64(仮称)	カルチャーブレーン	6980円	0030
	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	ゲームバンク	未定	0031
	ヘクセン	ゲームバンク	未定	0032
	トップギア・ラリー	コトブキシステム(ケムコ)	未定	0033
	ブレードアンドバレル	コトブキシステム(ケムコ)	未定	0034
	悪魔城ドラキュラ3D(仮称)	コナミ	未定	0035
	NBA(仮称)	コナミ	未定	0036
	ガスプ〜ファイターズネクストリーム〜	コナミ	未定	0037
	実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮称)	コナミ	未定	0038
	実況パワフルプロ野球5(仮称)	コナミ	未定	0039
	ハイブリットヘブン	コナミ	未定	0040
	雷のごとく〜超高速囲碁〜	セタ	9800円	0041
	森田将棋64	セタ	未定	0042
	レブ・リミット	セタ	未定	0043
	ワイルド チョッパーズ	セタ	8800円	0044
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円	0045
	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	トミー	未定	0046
	ファミスタ64	ナムコ	未定	0047
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	未定	0048
	ウルトラドンキーコング(仮称)	任天堂	未定	0049
発売日未定	エフゼロ64(仮称)	任天堂	未定	0050
	カービィのエアライド(仮称)	任天堂	未定	0051
	クリエイター(仮称)	任天堂	未定	0052
	ゴルフ(仮称)	任天堂	未定	0053
	コンカーズクエスト(仮称)	任天堂	未定	0054
	[64DD]シムコプター64(仮称)	任天堂	未定	0055
	ジャングル大帝(仮称)	任天堂	未定	0056
	[64DD]スーパーマリオRPG2(仮称)	任天堂	未定	0057
	[64DD]スーパーマリオ64 2(仮称)	任天堂	未定	0058
	[64DD]ゼルダの伝説64(仮称)	任天堂	未定	0059
	ゼルダの伝説64(ロム版)(仮称)	任天堂	未定	0060
	[64DD]パイロットウイングス64 2(仮称)	任天堂	未定	0061
	バギーブギー(仮称)	任天堂	未定	0062
	バンジョー・カズーイ(仮称)	任天堂	未定	0063
	[64DD]ファイアーエムブレム64(仮称)	任天堂	未定	0064
	[64DD]ポケットモンスター64(仮称)	任天堂	未定	0065
	ボディハーベスト(仮称)	任天堂	未定	0066
	金田一少年の事件簿(仮称)	ハドソン	未定	0067
	新日本プロレス闘魂炎導 〜Brave Spirits〜	ハドソン	未定	0068
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定	0069
	ミッション・インポッシブル	ビクターインタラクティブ ソフトウエア(パック イン ソフト)	未定	0070
	スペースダイナマイツ	ビック東海	未定	0071
	フライトシミュレーター(仮称)	ビデオシステム	未定	0072
	64大相撲	ボトムアップ	未定	0073
	トニックトラブル(仮称)	UBIソフト	未定	0074

スーパーファミコン

8月29日	Parlor! Mini7	日本テレネット	4900円	1001
9月12日	実戦パチスロ必勝法!Twin vol.2	サミー	5980円	1002
11月未定	同級生2	バンプレスト	7980円	1003
発売日未定	クーリースカンク	ヴィジット	未定	1004
	ああっ女神さまっ(仮称)	KSS	10800円	1005
	マジックボール	プランニングオフィスワダ(POW)	6800円	1006

ゲームボーイ

8月22日	[13色]ディノブリーダー	J・ウイング	4800円	2001
29日	[13色]マネーアイドル エクスチェンジャー	アテナ	3980円	2002
	[13色]合格ボーイシリーズ⑥ 高校入試"でる順"漢字問題の征服	イマジニア	2480円	2003
	[13色]合格ボーイシリーズ⑥ 高校入試"でる順"漢字問題の征服 スペシャルエディション	イマジニア	2980円	2004
9月11日	[13色]あにまるぶりーだー	J・ウイング	4800円	2005
18日	[13色]ミニ4ボーイII	J・ウイング	4800円	2006
19日	[13色]川のぬし釣り3	ビクターインタラクティブ ソフトウエア(パック イン ソフト)	3600円	2007
25日	[13色]コナミGBコレクションVol.1	コナミ	3980円	2008
26日	[13色]カードゲーム(ハッピープライスシリーズ)	ココナッツジャパンエンターテイメント	2980円	2009
	[13色]シーザースパレス(ハッピープライスシリーズ)	ココナッツジャパンエンターテイメント	2980円	2010
	[13色]フェラーリ(ハッピープライスシリーズ)	ココナッツジャパンエンターテイメント	2980円	2011
	[13色]ワールドカップストライカー(ハッピープライスシリーズ)	ココナッツジャパンエンターテイメント	2980円	2012

ゲーム別さくいん

●ニンテンドウ64

ウェイン・グレツキー・3Dホッケー……33
NBA（仮称）……33
エフゼロ64（仮称）……19
カメレオン・ツイスト……86
がんばれゴエモン
〜ネオ桃山幕府のおどり〜……58
キラッと解決! 64探偵団……87
ゴールデンアイ 007……51
ゴルフ（仮称）……33
実況Jリーグ パーフェクトストライカー2（仮称） 33
実況パワフルプロ野球4……65
実況パワフルプロ野球5（仮称）……33
実況ワールドサッカー3……20
新日本プロレス闘魂炎導 〜Brave Sprits……33
Jリーグイレブンビート1997……30
Jリーグダイナマイトサッカー64……32
スーパーロボットスピリッツ……44
スター・ウォーズ 帝国の影……95,96
スターフォックス64……94
ストラグルハード（仮称）……87
ゼルダの伝説64（ロム版）（仮称）……6
超空間ナイター プロ野球キング2（仮称）……87
トップギア・ラリー……31
バーチャル・プロレスリング64……33
ハイパーオリンピック イン ナガノ64……28
バギーブギー（仮称）……33
爆ボンバーマン……38
走れぱくの馬（仮称）……33
遥かなるオーガスタ MASTERS'98……29
パワーリーグ64……92,93
バンジョー・カズーイ（仮称）……18
飛龍の拳ツイン……42
ファミスタ64……24
HEIWAパチンコワールド64……85
魔法聖紀 エルテイル（仮称）……34
ヨッシーアイランド64……14
レブ・リミット……33
64大相撲……26

●スーパーファミコン

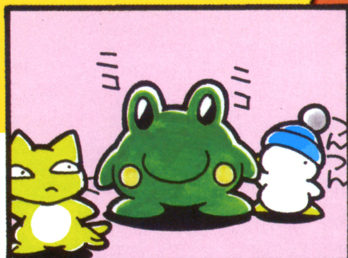
実戦パチスロ必勝法！TWIN vol.2……90
Parlor! Mini7……90

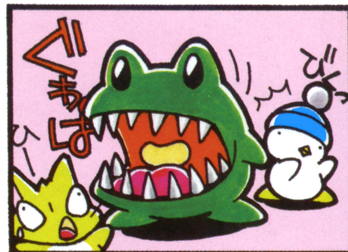
●ゲームボーイ

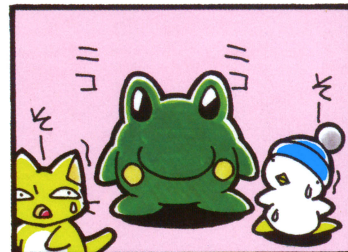
13色対応 あにまるぶりーだー……91
13色対応 川のぬし釣り3……89
13色対応 ゲームで発見!!たまごっち……96
13色対応 スーパービーダマン
ファイティングフェニックス……95
13色対応 スーパーブラックバスポケット2……94,96
13色対応 ポケットモンスター……46,93
13色対応 ミニ四駆GB Let's &Go!!……68
13色対応 ミニ4ボーイⅡ……91

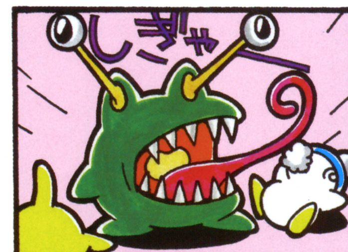
ぺもぺも

by うっちー









9月26日	[13色]おやつクイズ もぐもぐQ	スターフィッシュ	3500円	2013
	[13色]ゲームボーイギャラリーVol.2	任天堂	3000円	2014
10月未定	[13色]メダロット（カブト）（仮称）	イマジニア	未定	2015
	[13色]メダロット（クワガタ）（仮称）	イマジニア	未定	2016
12月下旬	[13色]牧場物語GB（仮称）	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	未定	2017
発売日未定	[13色]シェラザード伝説（仮称）	カルチャーブレーン	3980円	2018
	[13色]プロ麻雀 兵 GB（仮称）	カルチャーブレーン	3980円	2019
	[13色]悪魔城ドラキュラ〜漆黒たる前奏曲〜	コナミ	未定	2020
	[13色]がんばれゴエモン〜黒船島の謎〜	コナミ	未定	2021
	[13色]コナミGBコレクションVol.2	コナミ	未定	2022
	[13色]コナミGBコレクションVol.3	コナミ	未定	2023
	[13色]コナミGBコレクションVol.4	コナミ	未定	2024
	[13色]ポケットモンスター2 金	任天堂	未定	2025
	[13色]ポケットモンスター2 銀	任天堂	未定	2026

バーチャルボーイ

発売日未定	Out of the Deathmount（仮称）	J・ウイング	6800円	3001
	バーチャルブロック	ボトムアップ	5300円	3002

ゲーム機本体・周辺機器

'98年3月未定	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定

再販

	＜スーパーファミコン＞		
10月16日	チェスマスター	アルトロン	7800円
	＜ゲームボーイ＞		
9月下旬	[13色]スーパーブラックバスポケット2	スターフィッシュ	3980円
10月10日	[13色]テトリス スーパーボンブリス	BPS	3980円

次号予告!!

11月号の発売日は 9月22日（月）

予告と違いましたが今号の「ビッグ4」はいかがでしたか？ 次号も女優兼ゲームフリークの裕木奈江さんのボケとツッコミに期待してください。早耳速報は「東京ゲームショウ'97・秋」からこの冬のお勧め最新ソフトを完全レポートする。役立つ・ためになるパーフェクト攻略は『爆ボンバーマン』。11月号の発売日は22日ですからご注意ください。

はみだし早耳情報

●任天堂がN64でアクションゲームの『コンカーズクエスト（仮称）』、GBでバラエティゲーム『ゲームボーイギャラリーVol.2』の2タイトルを新たに発表。

●アトラスからスポーツゲームの『スノボキッズ』がN64で登場する。

●コナミが先月号のE3特集で紹介したN64のアクションゲーム『ハイブリッド ヘブン（仮称）』の日本での発売を決定。またGBで、いくつかのゲームを集めた『コナミGBコレクションVol.1』から『〜Vol.4』と『悪魔城ドラキュラ〜漆黒たる前奏曲〜』『がんばれゴエモン〜黒船島の謎〜』の6タイトルを一気に発表。なお『〜Vol.1』には『グラディウス』『ドラキュラ伝説』など4本を収録。

●コンパイルがN64で、おなじみ落ちモノパズルの最新作『ぷよぷよSUN64』を発表。N64版は振動パック対応で、新モードを追加。

●イマジニアがN64のレースゲーム『スノースピーダー64（仮称）』を発表した。

●UBIソフトがN64で開発中のアクションゲーム『トニックトラブル（仮称）』のイメージ画面が届いたので掲載するぞ。

●ビクターインタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト）からGBの育成シミュレーション『牧場物語GB（仮称）』を発表。

●ココナッツジャパンエンターテイメントよりGBのレースゲーム『フェラーリ』など4タイトルが『ハッピープライスシリーズ』として新パッケージ、新価格になって再発売される。



➲『ぷよぷよSUN64』。最大16人でプレイ可能



➲陽気な雰囲気の『トニックトラブル（仮称）』

©COMPILE・Ubi Soft Entertainment.

N64マークおよび NINTENDO64 は任天堂の商標です。



ドゥームを超えた、ドゥーム。

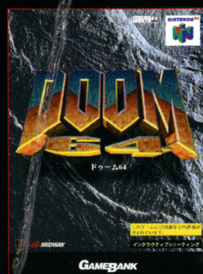
今や、全世界で大ヒットを続ける3Dアクションシューティング。「DOOM（ドゥーム）」は、そのブームの火付け役であり、元祖だってこと、知ってた？　敵を蹴散らしながらさくさく進むスピード感と爽快感が3Dシューティングゲームのたまらない魅力なんだよね。そのドゥームがNINTENDO64の高性能をフルに生かし、新しいストーリーをひっさげて「DOOM64」として帰ってきた！　これまでのどのマシンよりも、速く、楽しく、美しく（モンスターはより恐く）、さらに迫力のサウンドも相まって、まさにDOOMの真髄は64で確立されたと言っても言いすぎではない。軍事記録コードネーム“DOOM”が復活するとき、かつての戦場だった宇宙基地は再びモンスターの巣窟と化す！　君はこの悪意に満ちた危機を、たった一人で救うことができるか？

このゲームには出血などの表現が含まれています。

したくなることが、ある。

ゲームバンク株式会社
GAMEBANK
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1, 4階
Tel.03-5642-8040 / Fax.03-5641-1228　http://www.gamebank.co.jp

ときどき、正義を振りかざ



3Dアクションシューティング

DOOM64

標準価格 7,800円(税別)

好評発売中



MIDWAY

DOOM™ 64 ©1993,1997 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Created and published by Id Software, Inc. Distributed by Gamebank Corp., under sublicense from GT Interactive Software Corp., under sublicense from Midway Home Entertainment, Inc., under license from Id Software, Inc. Doom is the trademark of Id Software, Inc. Id Software and the Id Software logo are the trademarks of Id Software, Inc. Midway and the Midway logo are the trademarks of Midway Home Entertainment Inc.

1997 10月号
ファミマガ NINTENDO64
平成9年10月1日発行
第13巻第10号（通巻271号）
第3種郵便物認可
発行人 山森 尚
編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6232
編集☎03(5569)6221 広告☎03(3573)8612 販売☎03(3573)8613

Nintendo®

NINTENDO64



JAMES 007 BOND

緊迫

リアルな3Dフィールドと、高度なAIを持つ敵キャラクター達が生み出す、今までにない驚異の緊迫感。ジェームズ・ボンドとなって多種多様な任務を遂行せよ。

対決

さらに友達が集まれば、2人～4人で対戦プレイの始まりだ！007シリーズおなじみのキャラクターも使える3Dフィールドでの撃ち合いは、ヒートアップ確実！生き残れ！

緊張感こそは最高の娯楽。3Dリアルガンアクション、登場。

振動パックでしびれちゃう！

もちろん振動パックに完全対応！衝撃が手に直接伝わる銃撃戦は、究極のリアルさだ！

007 ゴールデンアイ™
GOLDENEYE

©1997 Nintendo / Rare. Game by Rare
©1962, 1995 Danjaq, LLC & U. A. C. All Rights Reserved.
©1997 Eon Productions Ltd. & Mac B. Inc. James Bond Theme by Monty Norman. Used by Permission of EMI Unart Catalog Inc.



8月23日（土）発売
希望小売価格 6,800円（税別）

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス 東京 (03)3540-9999 大阪 (06)376-3355 京都 (075)525-3444
名古屋 (052)586-3000 岡山 (086)255-2130 札幌 (011)612-4144
インターネットの任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

NINTENDO64

N と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。

特別定価590円
本体562円

雑誌 17775—10
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

© TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1997

T1117775100596




1997
10月号
ファミマガ
NINTENDO
64
スクープ!
宮本氏によるゼルダ㊙情報
究極攻略
がんばれゴエモン
株式会社徳間書店/
インターメディア・カンパニー
Tim